


# 目　次



付　録

パッケージ用ＰＤＦファイル

ＣＤジャケット用ＰＤＦファイル

雷電Ⅳｂｌｏｇ外伝・説明用動画ファイル

## アーケード版ポスター




## タイトル




## Xbox360オリジナル壁紙









Fighting Thunder ME-02改



### 自機性能

全　　幅：14.2m
全　　長：19.1m
全　　高：7.25m
主翼面積：54.0m
空虚重量：13,540Kg
エンジン：R111-ME-004×2基
乗　　員：--
最大速度：M9.8



Fairy

Fighting Thunder MK-Ⅱ



## ■自機の攻撃方法と攻撃力■

ここでは各種自機の攻撃方法とそれぞれの攻撃力データを公開。別項に記載してある敵機の耐久力と基本点、そしてフラッシュショットシステム計算式と照らし合わせれば、理論上獲得できる得点をすべて調べることができるぞ！

## メインウェポン

### ●バルカン

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 方向 | 3WAY | 3WAY | 5WAY | 5WAY | 5WAY | 7WAY |
| 弾数 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 |
| ダメージ | 6.8 | 7.0 | 4.6 | 5.0 | 5.2 | 5.2 |

<ファイティングサンダーMK-Ⅱ・旧雷電機>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 方向 | 1WAY | 2WAY | 3WAY | 3WAY | 5WAY | 5WAY | 5WAY | 7WAY |
| 弾数 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 |
| ダメージ | 16.0 | 9.5 | 7.3 | 8.0 | 5.6 | 5.8 | 6.5 | 6.2 |

<フェアリー・妖精>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 方向 | 3WAY | 3WAY | 5WAY | 5WAY | 5WAY | 7WAY |
| 弾数 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 |
| ダメージ | 6.0 | 6.3 | 4.1 | 4.5 | 4.7 | 4.7 |

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値

### ●レーザー

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ダメージ | 4.4 | 4.6 | 4.7 | 4.8 | 4.9 | 5.1 |

<ファイティングサンダーMK-Ⅱ・旧雷電機>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダメージ | 5.0 | 5.3 | 5.6 | 5.9 | 6.2 | 6.5 | 6.8 | 7.1 |

※ダメージ：1フレームごとに与える数値

### ●ミルキーレーザー

<フェアリー・妖精>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 本数 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 威力 | 弱 | 中 | 中・弱 | 強・弱 | 強・弱・弱 | 強・中・弱 |
| ダメージ | 5.5 | 5.6 | 5.6・2.2 | 5.8・2.3 | 5.9・2.3・2.2 | 6.0・2.4・2.3 |

※貫通能力あり
※攻撃判定の区切りは細かく分割されているが、連続ヒット時はダメージが10ぶんの1になる。

### ●プラズマレーザー

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ダメージ | 0.34 | 0.40 | 0.46 | 0.52 | 0.58 | 0.64 |

<ファイティングサンダーMK-Ⅱ・旧雷電機>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダメージ | 0.34 | 0.40 | 0.44 | 0.48 | 0.52 | 0.56 | 0.60 | 0.64 |

※ダメージ：1フレームごとに与える数値
※ロックしている位置以外のレーザー部分にも攻撃判定は存在する。
※連続ヒット時はダメージが40%に補正される。（先端のみ90%に補正）

### ●バブルランチャー

<フェアリー・妖精>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ダメージ | 1.1 | 2.3 | 3.5 | 4.6 | 5.8 | 7.0 |

※ダメージ：泡一つ当たりが与える数値
※LVが上がると泡が大きくなり攻撃判定が大きくなる。泡の大きさが違っても同じLVの泡は同じダメージ値。

### ●プロトンレーザー改

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ダメージ | 4.6・0.7 | 4.8・0.8 | 5.0・0.9 | 5.2・1.1 | 5.4・1.2 | 5.6・1.4 |

※ダメージ：1フレームごとに与える数値。前方1本・左右斜め上に各1本。
※攻撃判定の区切りは細かく分割されているが、連続ヒット時はダメージが20ぶんの1になる。

### ●プロトンレーザー

<ファイティングサンダーMK-Ⅱ・旧雷電機>

| 段階 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダメージ | 7.7 | 8.5 | 9.2 | 10.0 | 10.7 | 11.5 | 12.2 | 13.0 |

※ダメージ：1フレームごとに与える数値
※攻撃判定の区切りは細かく分割されているが、連続ヒット時はダメージが15ぶんの1になる。

## サブウェポン

### ●ニュークリアミサイル

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

| 段階 | 1 | 2 | 3 | 溜め撃ち |
|---|---|---|---|---|
| 弾数 | 4 | 8 | 8 | 16 |
| ダメージ | 4.0 | 4.0 | 6.0 | 2.0 |

※ヒットエフェクト中（16フレーム）はダメージを毎フレーム1.5ずつ与える。

<ファイティングサンダーMK-Ⅱ・旧雷電機>

| 段階 | 1 | 2 | 3 | 溜め撃ち |
|---|---|---|---|---|
| 弾数 | 4 | 8 | 8 | 16 |
| ダメージ | 5.2 | 5.2 | 7.8 | 2.6 |

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値
※ヒットエフェクト中（16フレーム）はダメージを毎フレーム1.9ずつ与える。

●フラワー

<フェアリー・妖精>

| 段階 | 1 | 2 | 3 | 溜め撃ち |
|---|---|---|---|---|
| 弾数 | 4 | 8 | 8 | 16 |
| ダメージ | 3.7 | 3.7 | 5.7 | 1.8 |

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値
※ヒットエフェクト中（16フレーム）はダメージを毎フレーム1.4ずつ与える。

●ホーミングミサイル

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

| 段階 | 1 | 2 | 3 | 溜め撃ち |
|---|---|---|---|---|
| 弾数 | 2 | 4 | 8 | 16 |
| ダメージ | 8.0 | 8.0 | 8.0 | 6.0 |

<ファイティングサンダーMK-Ⅱ・旧雷電機>

| 段階 | 1 | 2 | 3 | 溜め撃ち |
|---|---|---|---|---|
| 弾数 | 2 | 4 | 8 | 16 |
| ダメージ | 10.3 | 10.3 | 10.3 | 7.8 |

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値

●フェザー

<フェアリー・妖精>

| 段階 | 1 | 2 | 3 | 溜め撃ち |
|---|---|---|---|---|
| 弾数 | 2 | 4 | 8 | 16 |
| ダメージ | 7.6 | 7.6 | 7.6 | 5.7 |

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値

●レーダーミサイル

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

| 段階 | 1 | 2 | 3 | 溜め撃ち |
|---|---|---|---|---|
| 弾数 | 4 | 4 | 6 | 12 |
| ダメージ | 1.0 | 1.2 | 1.5 | 1.0 |

※ヒットエフェクト中（32フレーム）はダメージを毎フレーム0.5ずつ与える。

<ファイティングサンダーMK-Ⅱ・旧雷電機>

| 段階 | 1 | 2 | 3 | 溜め撃ち |
|---|---|---|---|---|
| 弾数 | 2 | 4 | 8 | 12 |
| ダメージ | 1.3 | 1.6 | 1.9 | 1.3 |

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値
※ヒットエフェクト中（32フレーム）はダメージを毎フレーム0.6ずつ与える。

●リーフ

<フェアリー・妖精>

| 段階 | 1 | 2 | 3 | 溜め撃ち |
|---|---|---|---|---|
| 弾数 | 2 | 4 | 8 | 12 |
| ダメージ | 0.9 | 1.2 | 1.4 | 0.9 |

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値
※ヒットエフェクト中（32フレーム）はダメージを毎フレーム0.4ずつ与える。

## ボム

●ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機
自機を中心が画面全体に波動が広がり、波動に当たっている敵に毎フレーム2.0ずつダメージを与える。
発動時間は110フレーム。

●ファイティングサンダーMK-Ⅱ・旧雷電機
自機からミサイルを前方に投下したあと、一定範囲に攻撃判定が発生。
範囲内の敵に毎フレーム4.0ずつダメージを与える。発動時間は110フレーム。

●フェアリー・妖精
画面下から仲間が現れ、画面下から上に向けて画面全体に攻撃判定が広がっていく。
当たっている敵に毎フレーム3.0ずつダメージを与える。発動時間は110フレーム。

## その他の攻撃

●協力攻撃
1P2P同時プレイ時にショットがもう片方の自機に当たると特殊弾が発射される。ダメージ値は8.0。

●自機ボム
自機が破壊された際に破片（フェアリーは光）が32個飛び散り、その破片が敵に当たると60.0のダメージを与える。

## ボーナス得点一覧

●メインウェポンLVがMAX時に現在の装備と同じウェポンアイテムを取得する…10,000点

●サブウェポンLVがMAX時に現在の装備と同じサブウェポンアイテムを取得する…10,000点

●ボムストック数がMAX(7個)時にボムアイテムを取得する…10,000点

●残機数がMAX(7機)時に1UPアイテムを取得する…50,000点

●勲章アイテムを取得する…3,000点

●フェアリーを取得する…30,000点

●ソルを破壊する…100,000点

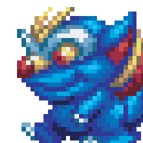
●ミクラスを取得する…100,000点

●溜め撃ちショットを敵に当てる…500点

●撃ち込み点…10点

●オールクリアボーナス…5,000,000点

●ステージクリアボーナス
ステージクリア時に①～④の合計得点が加算される。
①ボムストック数×10,000点
②残機数×50,000点
③クリアしたステージで取得した勲章数×30,000点
④勝者マーク数×30,000点
※勲章数はミスするとそれまでの取得数がリセットされる
※勝者マークは1P･2P同時プレイ時のみ





## ■フラッシュショットシステムについて■

本作に登場するすべての敵機は出現してから破壊するまでの時間によって、敵機の基本点にかかる倍率が変化する。よりすばやく破壊するほど倍率は高くなり、最大5.0倍から最小1.1倍まで変動するが、逆にどんなに遅く破壊しても1.0倍以下にはならない。

計算方法は下記のとおり。

**A＝敵機の耐久力÷５０**
（Aが１未満の時は１に切り上げ）

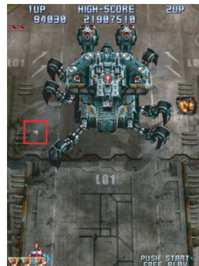
・敵機の耐久力が１２０以上の時は **B＝2.5×A　C=30**
・敵機の耐久力が１２０未満の時は **B＝4×A　C=5**

カウンタを０から４０まで１ずつ上げて下記条件式をチェック
**当たり判定が発生してからの時間＜(カウンタ＋１)×B＋C**

条件に該当したときのカウンタで下記式を計算し倍率を決定
**倍率＝(５０－カウンタ)÷１０**

### ソル・ミクラス・１UP

各面にはソルが埋まっている。下記の場所に一定時間自機を合わせると出現。２周目にソルを破壊するとミクラスが出現する。１UPは下記の場所で一定の条件を満たすと出現する。


ソル LEVEL1


ソル LEVEL2


ソル LEVEL3


ソル LEVEL4


ソル LEVEL5


ミクラス


１UP　１周目 LEVEL4
全ての石像を額が赤く光っている時に破壊。2周目はボムが出現。


１UP　２周目 LEVEL3
ステージ後半に出現する列車砲台を全て破壊。１周目はボムが出現。

※全てアーケードモードの場合です。







## 21.GALLANTRY -Daisuke Nagata-

いやはや…このすさまじい豪華メンツの中に自分が居るのがいささか疑問です。この仕事を続けてきて本当に良かった。皆様のお陰です。雷電という作品は色んな意味で思いいれが強い作品です。それ故、未だにこのサントラに参加させていただいた事もピンと来てません。
どうしたって原曲は超えられないと最初からわかってましたので、佐藤豪さんの胸を借りるようなつもりで好き勝手やらせていただきました。
1995年、96年あたりにジャングルを聴きながら就活をしていた(豪さんにもお会いしました)自分へ送る意味も含め、「GALLANTRY」を僕の中で勝手に「RAGGANTRY」に変換してリミックスしました。おお…なんという自己満足でごじゃるか。原曲を愛している方、ホントごめんなさい(笑)。出来るだけ、でかい音で聴いてください。迷惑なくらい。ありがとうございました！Jah！

Milestone INC./k.h.d.n. 永田 大祐

## 22.Tragedy flame -Kou Hayashi-

この度はお買い上げ有り難う御座います。皆様より一足お先に本作同梱「雷電Ⅳサウンドトラック」を楽しませて頂きました。本作品では尊敬する作曲家の皆様と共演？競演？させて頂きました。原曲作曲者の佐藤豪さん「節」(BUSHI of GO)を生かしつつも、林「節」(「鰹節」みたいですね)を織り交ぜてみました。少し変わった「雷電Ⅳ」を楽しむ事が出来ると思います。と、簡単に書くとそういう事なのですが、制作中は非常に悩みました。WASi303さんに「出来ないわ…どうしよう？」とマジ相談電話をしました。WASi303さんも「出来ない…」と悩んでいました(笑)。それ位「BUSHI of GO」の敷居は高い訳です。購入して頂いた皆様の「思い入れ」を超える位のリミックスをしてやろう！と思っていたのですが…
後は皆様の研ぎ澄まされた「主観」と「シューティングセンス」にお任せ致します。シューティング史に残る作品に参加させて頂いた事を感謝しております。兎にも角にも、デカイ音で楽しんで下さい。

Milestone INC./k.h.d.n. 林 康

## 23.Flap toward the hope -WASi303-

皆さん、こんにちは。WASi303です。今回は株式会社ＭＯＳＳさん、株式会社ＩＮＨさんのご好意によってこんな豪華なRemixer陣の中にひょっこり紛れる事ができました。
しかも雷電ですよ！！学生の頃に遊んでいたゲームのRemixが出来るなんて、とってもありがたいことです。僕が担当した「雷電ⅡLEVEL7」。実は元の曲に加えて、佐藤豪さんによるPS版Remixや雷電Ⅳ版Remixなど何度も雷電シリーズに登場した楽曲で好きな方も多いのではないかと思います。そんな由緒ある楽曲をさらにRemixする･･･。めちゃくちゃ悩みました。はやし兄貴と電話で愚痴ったりもしました。でも、そこは追い詰められると頑張っちゃう性格が災いして、今までやったことの無いオルタナ系に挑戦したり、自分なりに色々なことに挑戦した結果かなり納得のいく物が出来たと自分では思っています。皆さんにこの曲を気に入ってもらえると嬉しいです。どうぞよろしくお願いします。

## 25.Lightning strikes -Shinji Hosoe-

佐藤豪です。僕からはⅣのエンディング曲のアレンジです。
前々からＩＮＨ＠池田さんにバンド演奏的なアレンジを機会があったらやってよーって言われてたので、そんなアレンジにしてみました。なんかこれ作ってたらライブとかやりたくなっちゃいましたね～。雷電やバイパーの曲を演奏するとか楽しいかも！

## 26.Fairy -Ayako Saso-

佐藤豪です。僕からはⅣのエンディング曲のアレンジです。
前々からＩＮＨ＠池田さんにバンド演奏的なアレンジを機会があったらやってよーって言われてたので、そんなアレンジにしてみました。なんかこれ作ってたらライブとかやりたくなっちゃいましたね～。雷電やバイパーの曲を演奏するとか楽しいかも！

## 27.Brightness of peace -Go Sato-

佐藤豪です。僕からはⅣのエンディング曲のアレンジです。前々からＩＮＨ＠池田さんにバンド演奏的なアレンジを機会があったらやってよーって言われてたので、そんなアレンジにしてみました。なんかこれ作ってたらライブとかやりたくなっちゃいましたね～。雷電やバイパーの曲を演奏するとか楽しいかも！

## 敵データベース

### SA-05

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 1 | 1,000 |

### SA-06

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 1 | 1,000 |

### SA-07

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 1 | 1,000 |

### SA-08

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 1 | 1,000 |

### SA-09

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 1 | 1,000 |

### SA-10

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 20 | 1,000 |

### SA-12

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 1 | 1,000 |

### SA-23

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 50 | 1,000 |

### SA5-01-A

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 30 | 1,000 |

### SA5-01-B

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 30 | 1,000 |

### SA-24

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 100 | 1,000 |
| 機雷 | |
| 15 | 0 |

### SG-03

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 40 | 1,000 |
| 砲塔 | |
| 33% | 500 |

## 敵データベース

### SG-06

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 80 | 1,000 |
| 砲台 | |
| 33% | 500 |

### SG-07

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 80 | 1,000 |
| 砲台 | |
| 33% | 500 |

### SG-10

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 50 | 1,000 |
| 砲塔 | |
| 33% | 500 |

### SG-11

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 60 | 1,000 |
| 砲塔 | |
| 33% | 500 |

### SG-12

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 80 | 1,000 |
| 砲塔 | |
| 33% | 500 |

### SG-21

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 60 | 1,000 |

### SG3-01

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 70 | 1,000 |

### SG4-03

| 耐久力 | 得点 |
|---|---|
| 本体 | |
| 50 | 1,000 |

## 雷電Ⅳblog外伝

池田@雷電です!! この度は「Xbox360雷電IV」をご購入頂き、誠にありがとうございます!! 本日は公式サイト「雷電IV blog」には掲載できなかった「左右スクロールと敵弾の関係性」について記事を書きます。なお以下の記事はあくまで僕個人の主観に基づいて製作されていますので、株式会社MOSSさんの公式発言や公式見解ではございません、予めご了承願います。

**●左右スクロールと敵弾の関係性について**

「左右スクロール」を採用した、3Dポリゴン縦スクロールシューティングゲームで良く言われる「弾が自機に引っついてくる」「自機の動きに併せて変化して見える」等の現象について説明します。面倒なので、先に結論を言っておきますが、それらの現象は全て目の錯覚です。以下順を追って説明します。まず、「雷電ＩＶ」は擬似２Ｄシューティングゲームです。よって、内部的には３Ｄ計算がなされ、プログラム上「地上敵」と「空中敵」と、大きく分けて２種類の敵が存在します。２Ｄスプライトのシューティングゲームの場合、「高低差」の概念が無い（キャラクターの大きさや影の位置等で高さを表現している）ですが、「雷電III」や「雷電IV」のような擬似２Ｄシューティングでは、地形、戦車、戦闘機など、存在するキャラクターが全てリアル（現実的）な縮尺で作られているため「地上」「空中」の敵の存在位置が同一平面上に存在していません。（奥行きが存在する）。疑似２Ｄシューティングゲームを製作するには「実際は奥行きがあるのに見た目は平面」といった相反する要素を再現する必要があります。「アンダーディフィート」「エクスジール」といった各種擬似２Ｄシューティングも、タイトルごとに様々な手法で高低差、奥行きの整合性を図っています。MOSSの「雷電III」「雷電IV」の場合は、特殊なプログラミング技術を用いてプレイヤーと敵弾との当たり判定を２Ｄ（見た目のまま）で処理して、この問題を解決しています。戦車やプレイヤー等のオブジェクトは３Ｄでも敵弾や当たり判定は従来の２Ｄ処理となっている････こうすることにより、見た目は３Ｄながら、２Ｄと変わらないプレイ感覚を再現しているのです。

････それでは本題です、「雷電IV」では、かつての「雷電シリーズ」が採用していた任意「左右スクロール」が復活しています。ただし前述のとおり「雷電IV」は擬似２Ｄシューティングゲームゆえ「左右にスクロールする速度」が場面（背景オブジェクトやキャラ配置の高低差など）によって微妙に異なっています。ゆえに「道路」と「オブジェクト上」を走る戦車などが同時に複数出現した場合、それぞれの位置関係（奥行き）が個別移動しているため、戦車が弾を射出した際に人間の目には、戦車ごとに弾道が異なって見えてしまう（つまり、錯覚）ことがあるようです。これが「弾が変化」するとか「弾がついてくる」と感じる原因となります。これは弾以外に背景の動きも同時に視覚的に捕らえてしまう方に起こりやすい現象で、解りやすく要点を下記に纏めます。

●基本知識

３D画面でパース（奥行き表現）があると、同じ速度で移動している物体はカメラに近い物体は速く動いてカメラから遠い物体は遅く動いて見えます

●敵弾の見え方

自機と同じ高度の敵弾と同じ感覚で画面奥にある地面の敵の弾を避けようとすると同じ移動距離で避けている筈なのに画面奥にある方がゆっくり動くので、思ったより敵弾から遠ざかっていないため、誘導弾的な挙動に見える。

●月

近くの物体は早く遠ざかるけど、遠くの物体はなかなか遠ざからない・・・走行中の車から夜空の月を見ていると月がついてくる様な感覚、月だけしか見えなければ起こらない感覚ですが、近くの風景も見えるのでそのように感じる。

････以上の理由により「弾の挙動がおかしい」のでは無く、背景や弾を射出したキャラの位置関係で人間の目はそのように「錯覚」してしまう、という結論となります。 （50ページに続く）

## 敵データベース

| MA-02 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 240 | 10,000 |

| MA-06 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 400 | 10,000 |

| MA-08 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 170 | 10,000 |

| MA-12 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 240 | 10,000 |

| MA-13 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 130 | 10,000 |

| MA-21 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 150 | 10,000 |

| MA5-01-A | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 100 | 10,000 |

| MA5-01-B | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 100 | 10,000 |

| MA20 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 200 | 10,000 |

| MG-01 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 250 | 10,000 |
| 砲塔 | |
| 25% | 5,000 |

| MG-06-1 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 250 | 10,000 |

| MG-06-2 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 320 | 10,000 |

## 敵データベース

| MG3-01 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 330 | 10,000 |

| MG-10 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 80 | 1,000 |
| 砲塔 | |
| 33% | 500 |

| MG-20 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 60 | 10,000 |

| MG-21 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 700 | 10,000 |

| MG-22 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 300 | 10,000 |

| MG-05 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 250 | 10,000 |

| LA-10 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 3,000 | 10,000 |
| 砲塔 | |
| 1,000 | 1,000 |

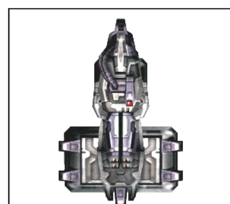
| LA-06 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 3,000 | 10,000 |

| LA-07 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 2,200 | 10,000 |
| 横砲塔 | |
| 150 | 1,000 |

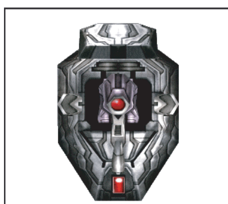
| LG-02 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 1,700 | 50,000 |

| R3A-02 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 2,800 | 20,000 |
| 砲塔 | |
| 60 | 5,000 |

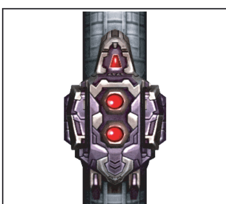
## 敵データベース



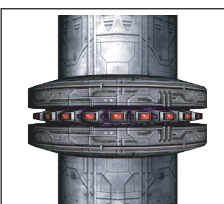
| SG5-02 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 220 | 10,000 |



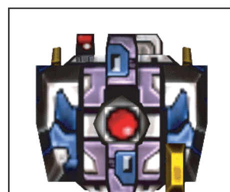
| SG5-03 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 150 | 1,000 |



| SG5-04 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 160 | 1,000 |



| SG5-06 | | |
|---|---|---|
| | 耐久力 | 得点 |
| 本体 | | |
| 砲塔全破壊 | | 10,000 |
| 砲塔 | | |
| | 100 | 1,000 |



| BS52-bit | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 50 | 1,000 |

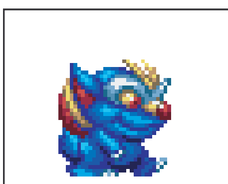


| BG5-LO | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 500 | 1,000 |

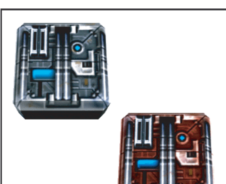




| ソル | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 300 | 100,000 |



| ミクラス | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| - | 100,000 |

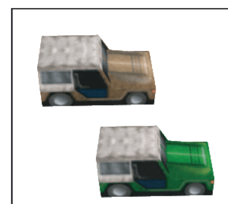


| Item Box | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 60 | 0 |




| 1面タンク | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 200 | 10,000 |
| フェアリー入り | |
| 500 | 10,000 |

## 敵データベース



| 3面ジープ | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 300 | 50,000 |



| 3面鉄塔 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 120 | 10,000 |

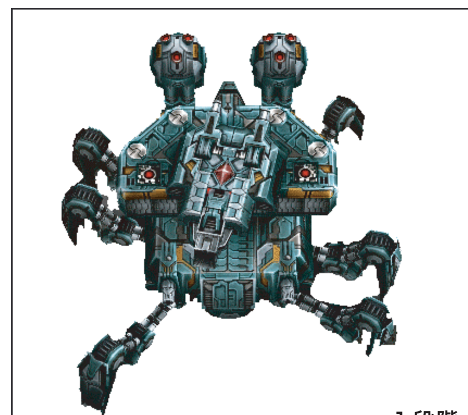


| 4面石像 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 150 | 10,000 |



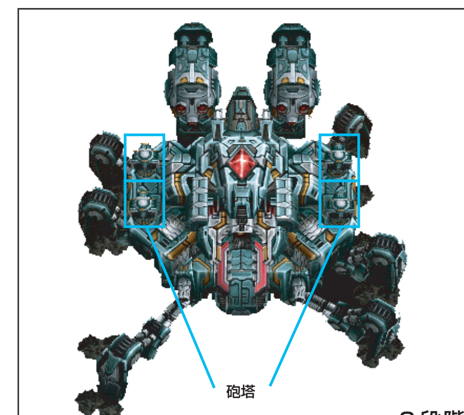
| 4面石像砲塔 | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 100 | 10,000 |

## ボスデータ



1段階

| 1面ボス エグゼレイ・イス | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 3,000 | 50,000 |
| タイムオーバー60秒 | |



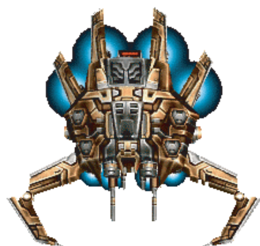

2段階

| 1面ボス エグゼレイ・イス | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 3,000 | 100,000 |
| 砲塔×4 | |
| 150 | 5,000 |
| タイムオーバー60秒 | |



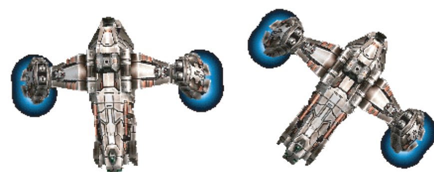



## ボスデータ



1段階

| 2面ボス オルド | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 3,600 | 50,000 |
| タイムオーバー30秒 | |



2段階(A)

| 2面ボス フュラス | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体(左) | |
| 2,200 | 50,000 |
| 本体(右) | |
| 2,200 | 50,000 |
| タイムオーバー35秒 | |



2段階(B)※2周目のみ出現

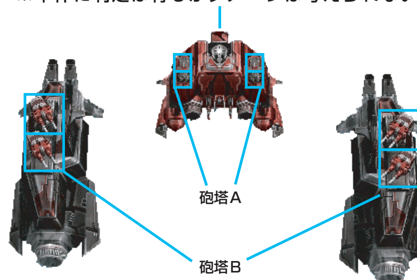
| 2面ボス フュラス | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体(左) | |
| 1,600 | 50,000 |
| 本体(右) | |
| 1,600 | 50,000 |
| タイムオーバー35秒 | |



3段階

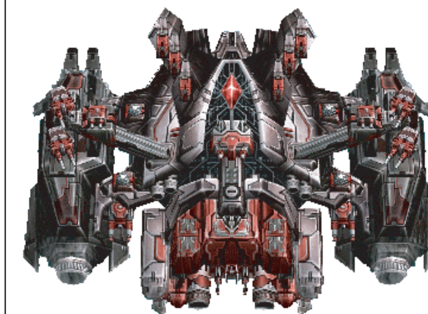
| 2面ボス マイラザード | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 5,400 | 100,000 |
| タイムオーバー75秒 | |

## ボスデータ



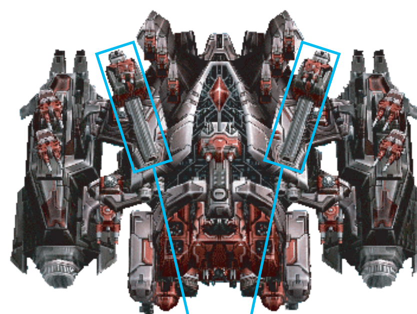

1段階

| 3面ボス ファメル・ヤー | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 砲塔A×4 | |
| 1,000 | 5,000 |
| 砲塔B×4 | |
| 1,000 | 5,000 |



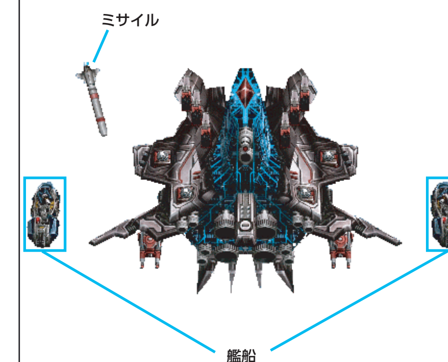
2段階

| 3面ボス ファメル・ヤー | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 3,800 | 10,000 |
| タイムオーバー60秒 | |




3段階

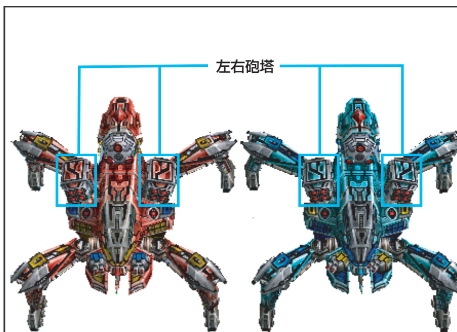
| 3面ボス ファメル・ヤー | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 4,500 | 30,000 |
| クレーン×2 | |
| 900 | 3,000 |
| タイムオーバー85秒 | |




4段階

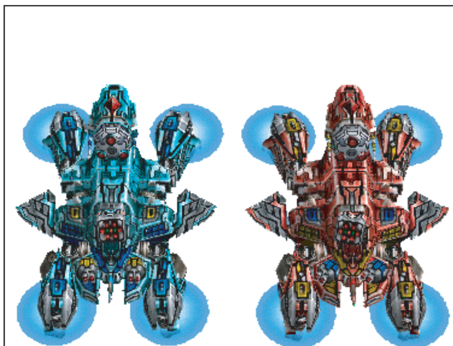
| 3面ボス ファメル・ヤー | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 5,800 | 100,000 |
| 艦船×8 | |
| 70 | 1,000 |
| ミサイル | |
| 15 | 1,000 |
| タイムオーバー90秒 | |

## ボスデータ



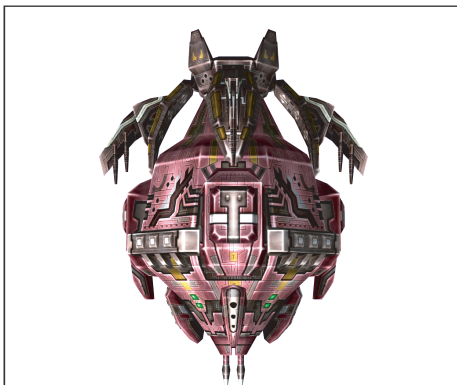

※左右砲塔は破壊しても何回でも出てくる。　１段階

| ４面ボス　アグエン/エウァト | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体×２ | |
| 3,600 | 50,000 |
| 左右砲砲塔 | |
| 250 | 5,000 |
| タイムオーバー60秒 | |



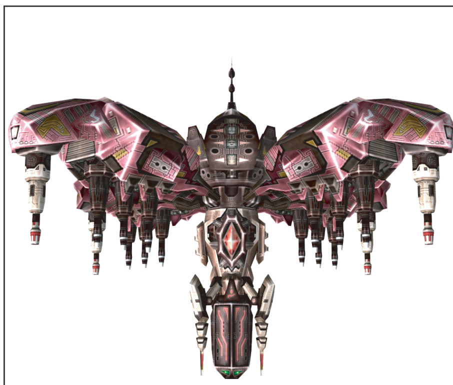
２段階

| ４面ボス　アグエン/エウァト | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体×２ | |
| 3,600 | 100,000 |
| タイムオーバー90秒 | |



１段階

| ５面ボス　ダ・ルチュラ | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 4,000 | 50,000 |
| タイムオーバー60秒 | |



※翼を４カ所（全部）破壊するとボス死亡　２段階

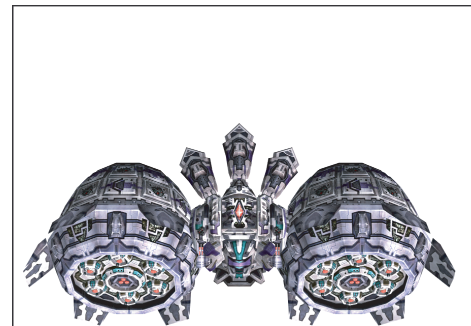
| ５面ボス　ダ・ルチュラ | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 各翼×４ | |
| 2,000 | 25,000 |
| タイムオーバー90秒 | |

## ボスデータ



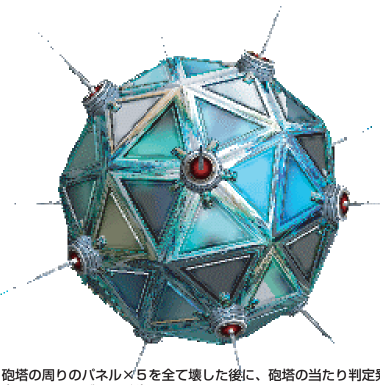
１段階

| ６面ボス　イスドガーラム | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 5,500 | 50,000 |
| 砲塔 | |
| 500 | 1,000 |
| タイムオーバー60秒 | |



２段階

| ６面ボス　イスドガーラム | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 7,500 | 100,000 |
| タイムオーバー90秒 | |



※砲塔の周りのパネル×5を全て壊した後に、砲塔の当たり判定発生
※小隕石はランダムで発生
１段階

| ７面ボス　ホルダ・ガーディア | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 砲塔×12 | |
| 150 | 1,000 |
| パネル×60 | |
| 200 | 1,000 |
| 小隕石 | |
| 50 | 1,000 |
| タイムオーバー90秒 | |



２段階

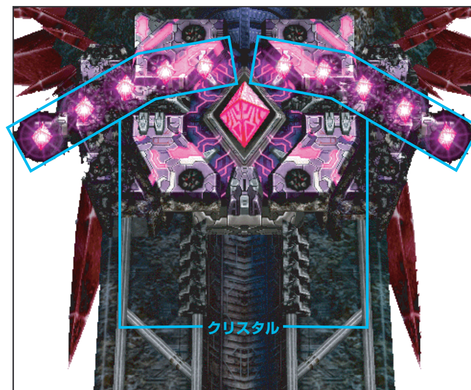
| ７面ボス　ホルダ・ガーディア | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 3,600 | 100,000 |
| タイムオーバー90秒 | |

## ボスデータ


※シールド判定は手前から破壊後に順次出現。

１段階

| 真ボス　ホルダ・ゲシュトルアダ | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 砲塔Ａ×２ | |
| 1,500 | 1,000 |
| 砲塔Ｂ×２ | |
| 800 | 1,000 |
| 砲塔Ｃ×２ | |
| 500 | 1,000 |
| シールド１ | |
| 500 | 5,000 |
| シールド２ | |
| 750 | 5,000 |
| シールド３ | |
| 1,000 | 5,000 |
| シールド４ | |
| 1,250 | 5,000 |
| シールド５ | |
| 1,500 | 5,000 |
| タイムオーバー90秒 | |




２段階

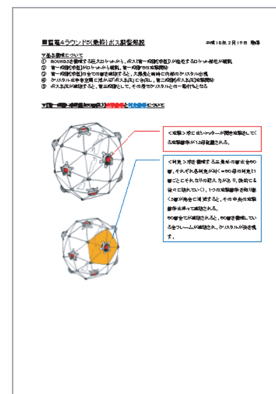
| 真ボス　ホルダ・ゲシュトルアダ | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| クリスタル×10 | |
| 500 | 10,000 |
| タイムオーバー60秒 | |

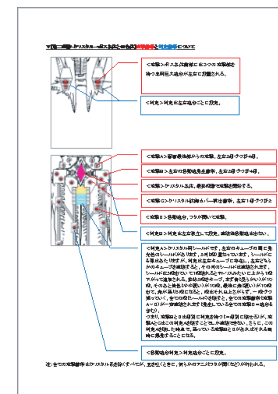

３段階

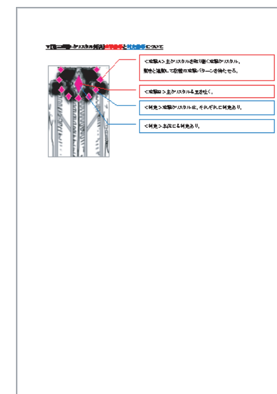
| 真ボス　ホルダ・ゲシュトルアダ | |
|---|---|
| 耐久力 | 得点 |
| 本体 | |
| 3,600 | 100,000 |
| タイムオーバー60秒 | |

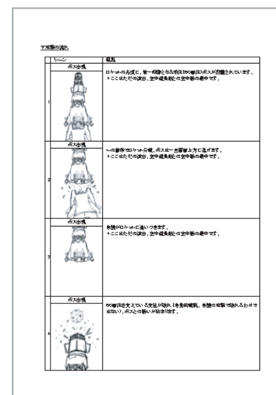


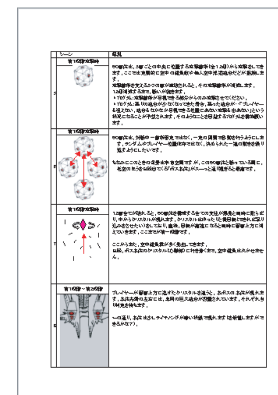
## ボスデータ

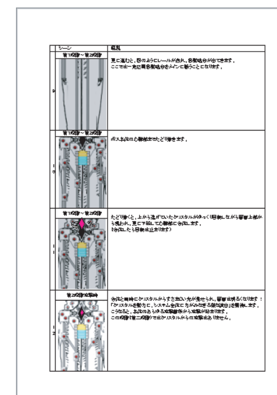




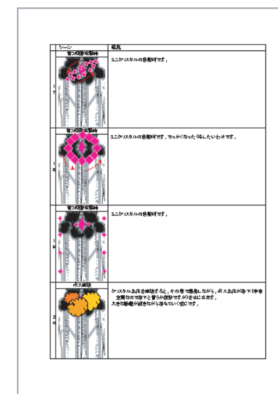


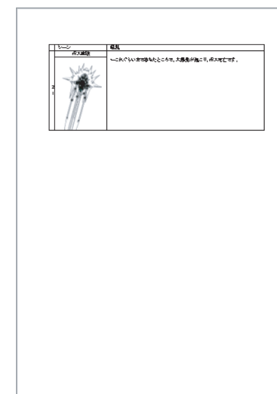




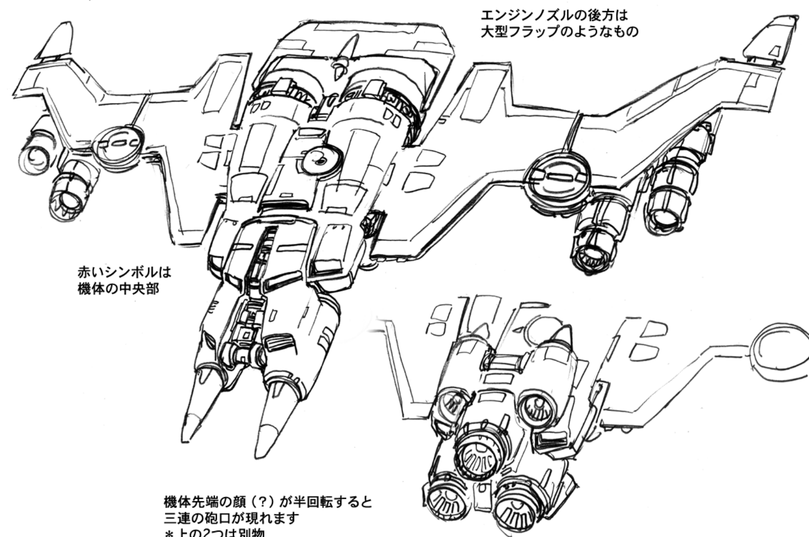


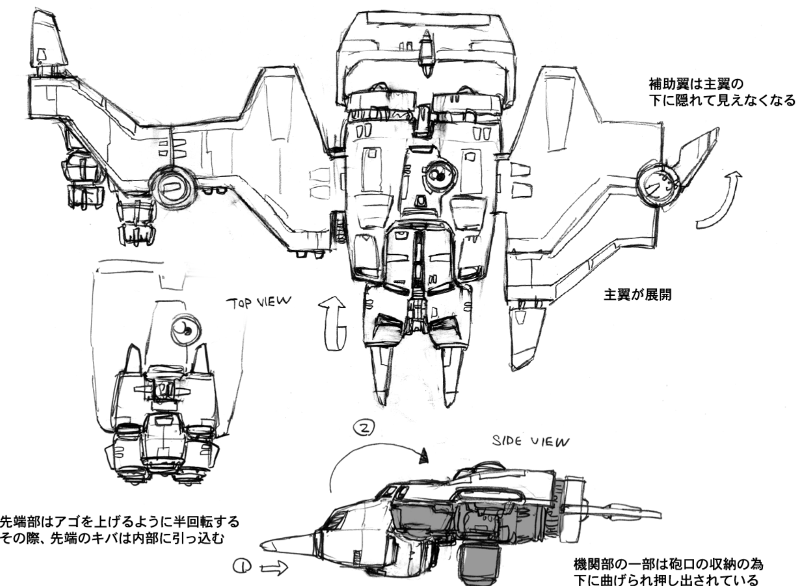




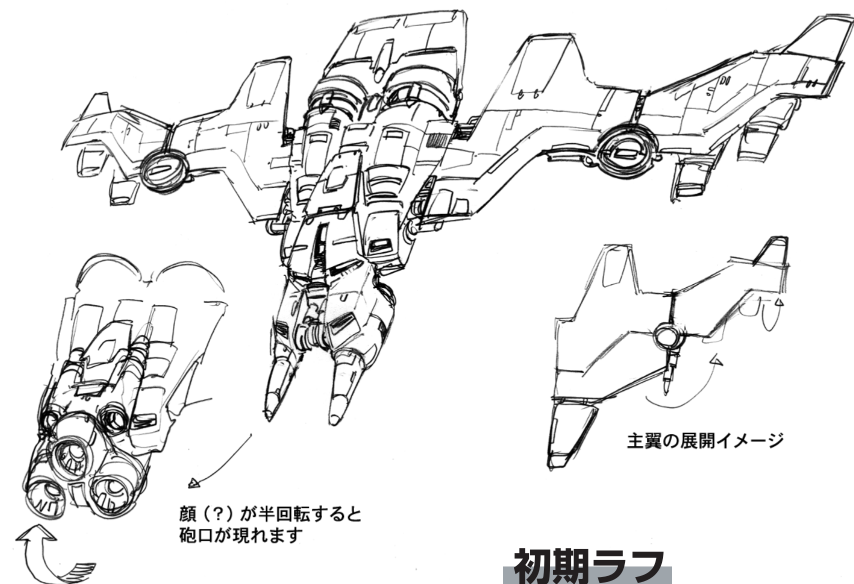


## LA-06

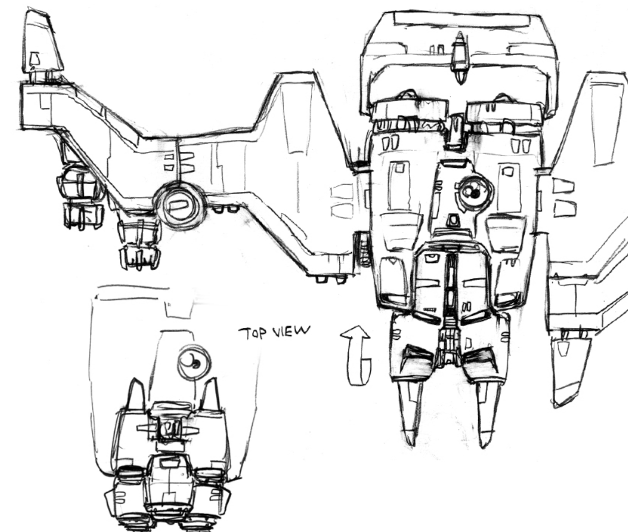


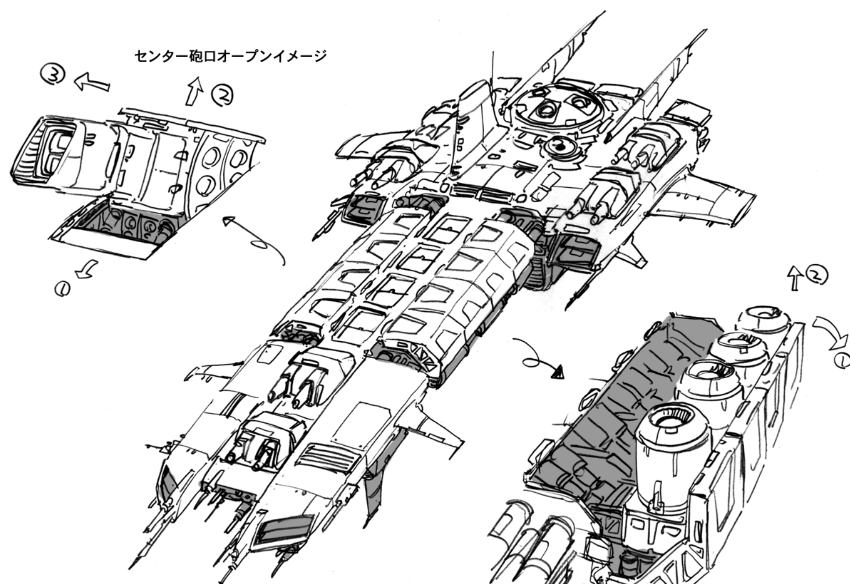

## LA-06



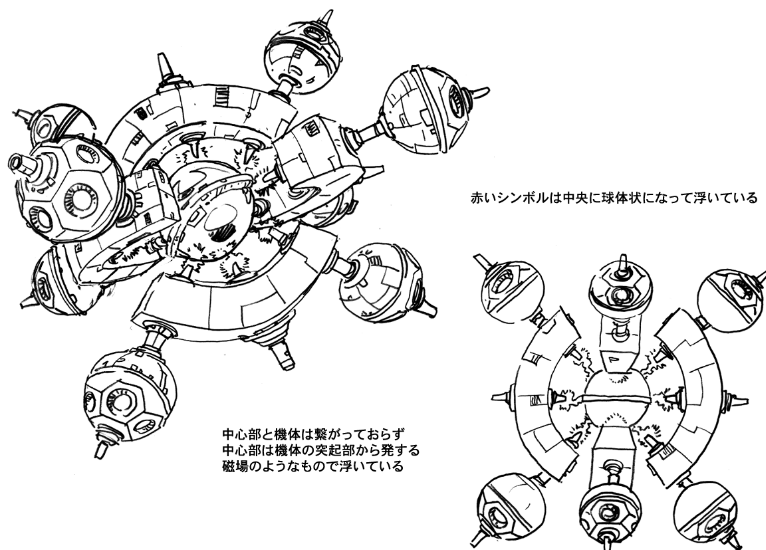

**初期ラフ**



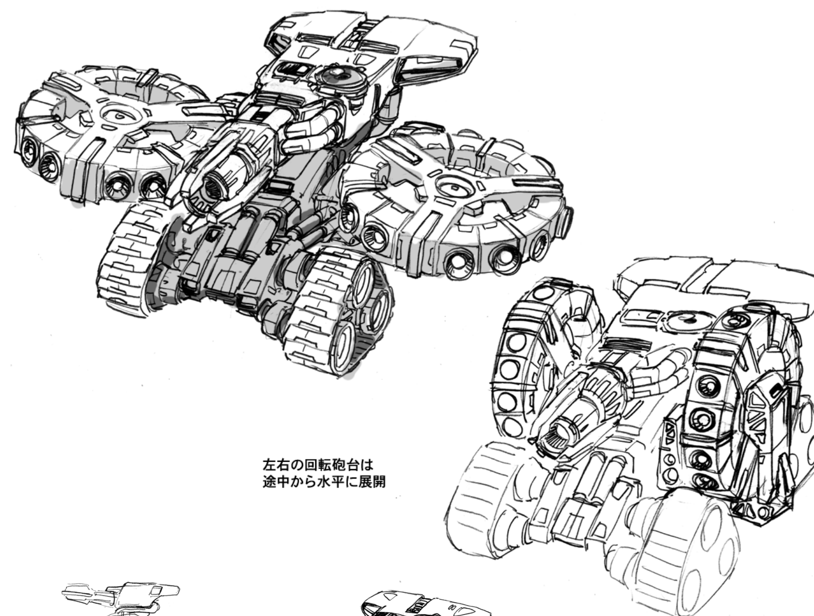
## LA-07

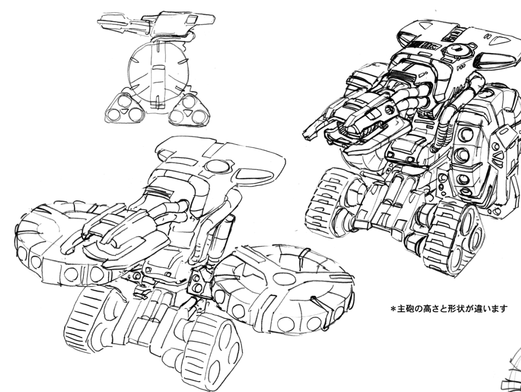



## SA-24

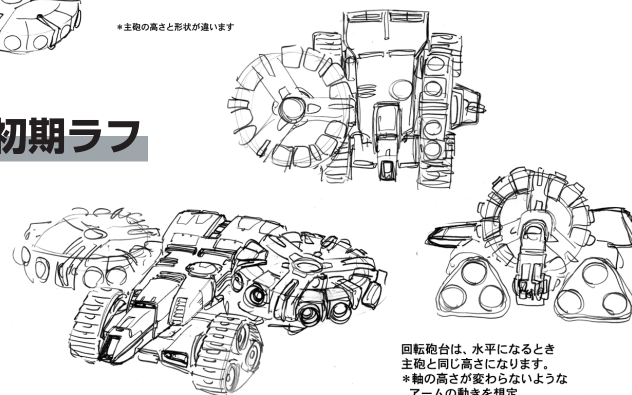



## MG-05



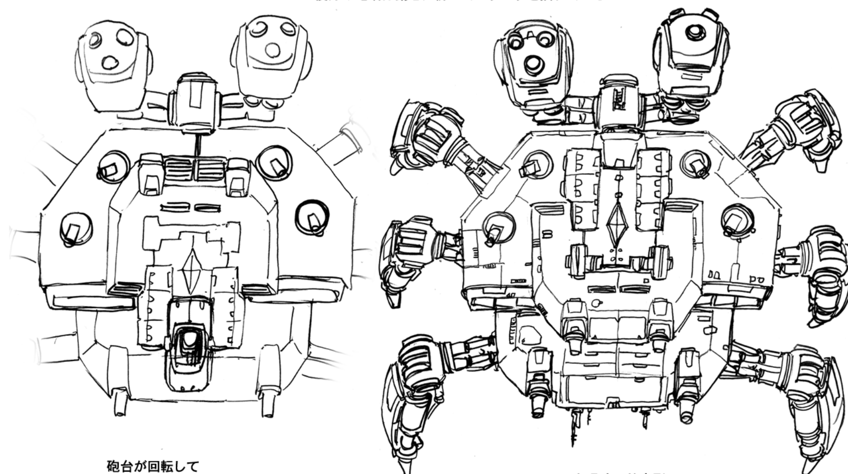




**初期ラフ**



## エグゼレイ・イス

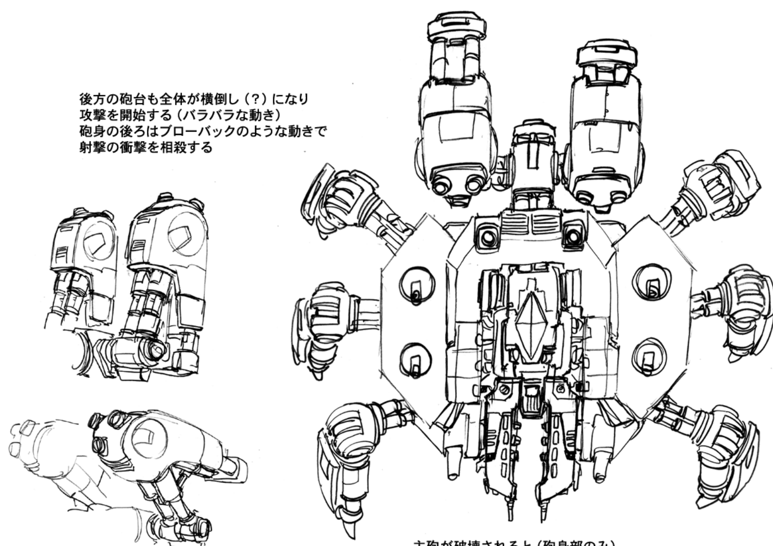
後方の砲塔は動きに併せてユラユラと揺れている



砲台が回転して
格納されていた主砲（？）が出現

出現時の基本形

後方の砲台も全体が横倒し（？）になり
攻撃を開始する（バラバラな動き）
砲身の後ろはブローバックのような動きで
射撃の衝撃を相殺する



主砲が破壊されると（砲身部のみ）
赤いシンボル部がさらに露になり
主砲の先端に新たに砲身が装備され最終形態となる
＊プラズマレーザーあるいはレールガンの一種？
　２本の砲身の間をプラズマ化した弾が突き抜けていく



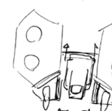
## エグゼレイ・イス



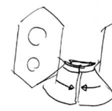
❶二層目が手前に
４５度回転



❷三層目の砲身カバーが
左右一杯に拡がる



❸一層目のセンターが開き
中から新しい砲身が出る
そのまま三層目の方へ
リフトアップ



❹リフトアップの途中で
二層目の左右から
カバーが発生し
砲身を包む



❺カバーが開くと
砲身にさらに先端パーツが
追加されている



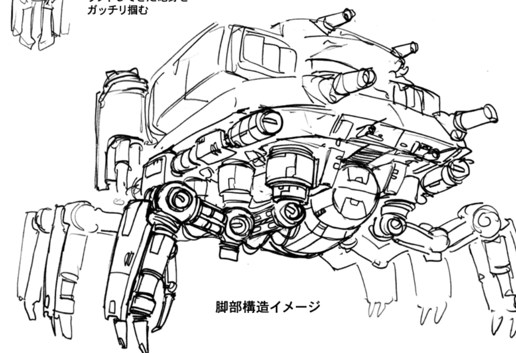
❺三層目中央の赤いシンボルの
周りのカバーが開き砲身との
接合部が出てくる
カバーが開いたことで
赤い部分はひとまわり大きくなる



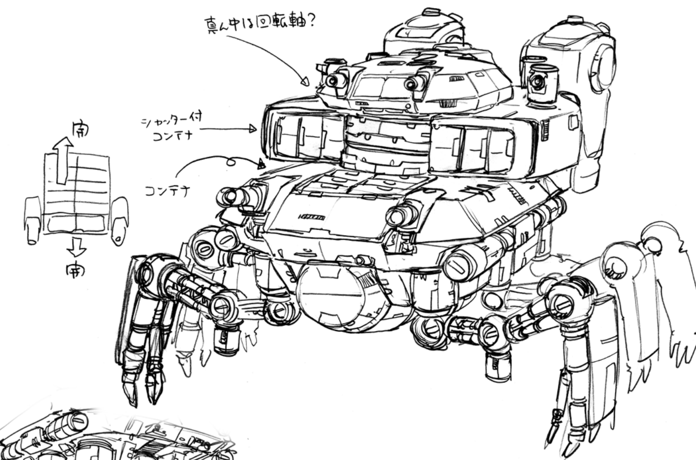
❼接合部からツメのような
パーツが延びて
リフトしてきた砲身を
ガッチリ掴む

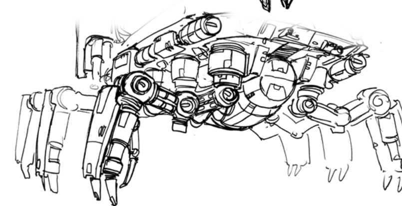


❽先端パーツが
スライドしながら
前方に延びて主砲が完成




脚部構造イメージ

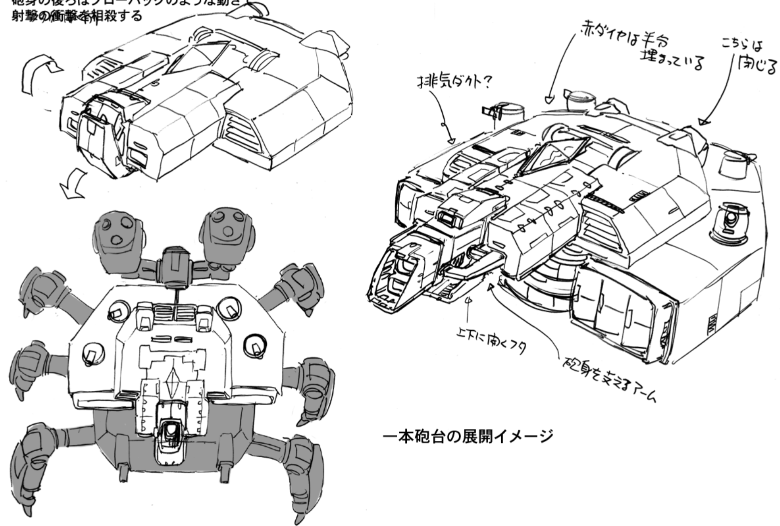


全体イメージ

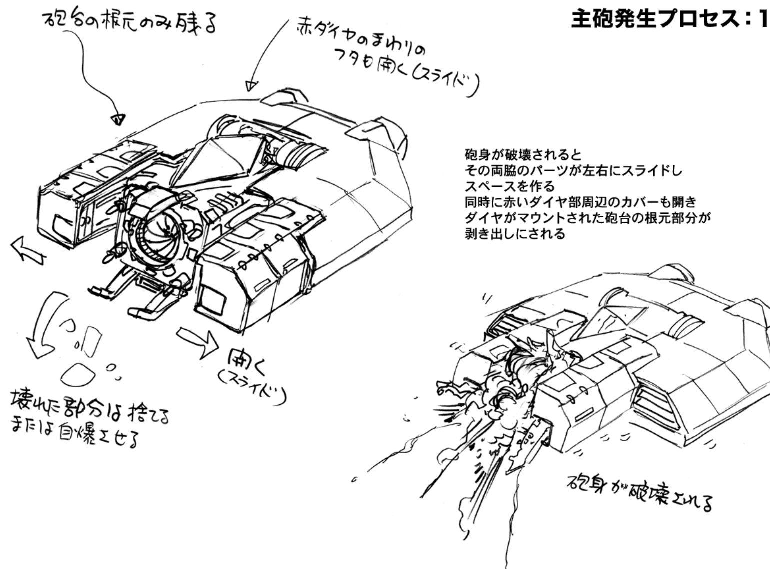
## エグゼレイ・イス

後方の砲台も全体が横倒し（？）になり
攻撃を開始する（バラバラな動き）
砲身の後ろはブローバックのような動きで
射撃の衝撃を相殺する




一本砲台の展開イメージ

### 主砲発生プロセス：1



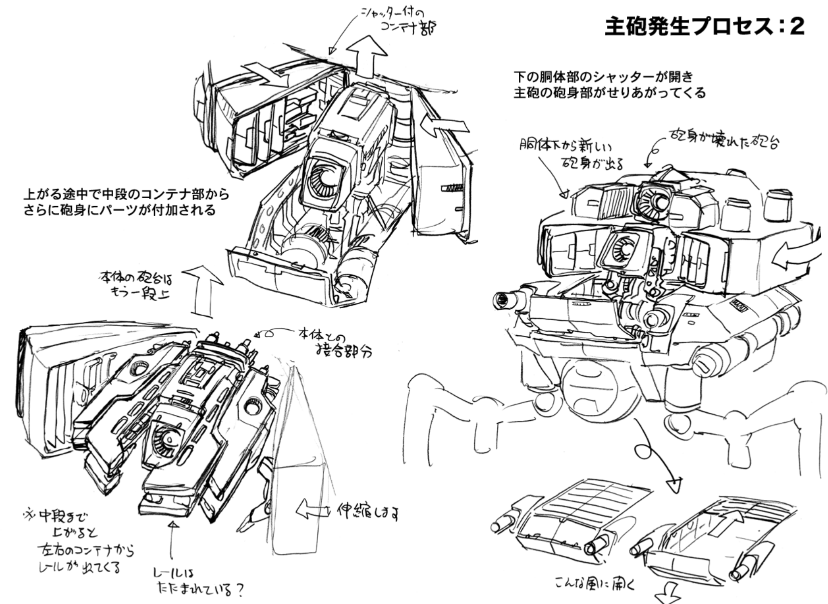

砲身が破壊されると
その両脇のパーツが左右にスライドし
スペースを作る
同時に赤いダイヤ部周辺のカバーも開き
ダイヤがマウントされた砲台の根元部分が
剥き出しにされる

## エグゼレイ・イス

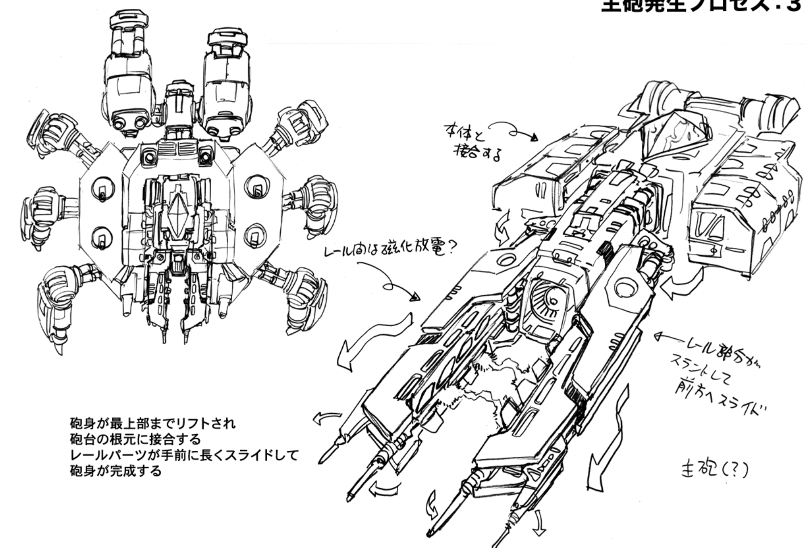
### 主砲発生プロセス：2

下の胴体部のシャッターが開き
主砲の砲身部がせりあがってくる

上がる途中で中段のコンテナ部から
さらに砲身にパーツが付加される

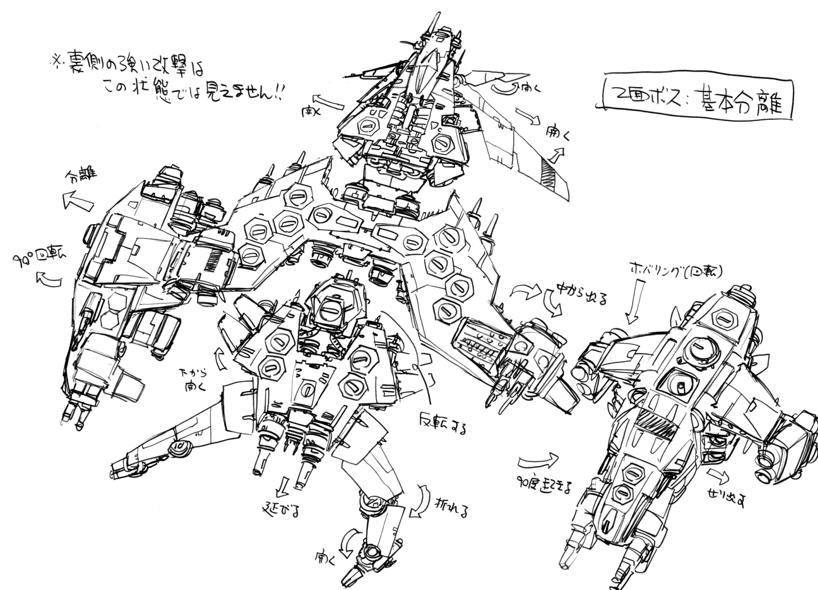


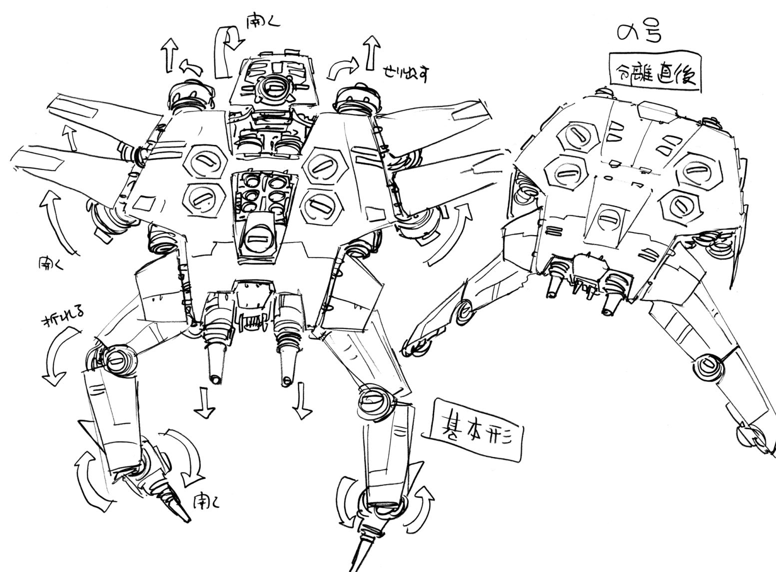

### 主砲発生プロセス：3



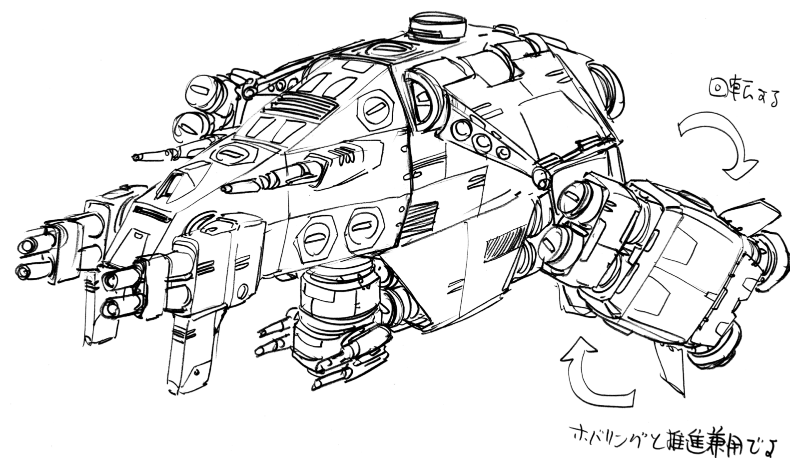

砲身が最上部までリフトされ
砲台の根元に接合する
レールパーツが手前に長くスライドして
砲身が完成する

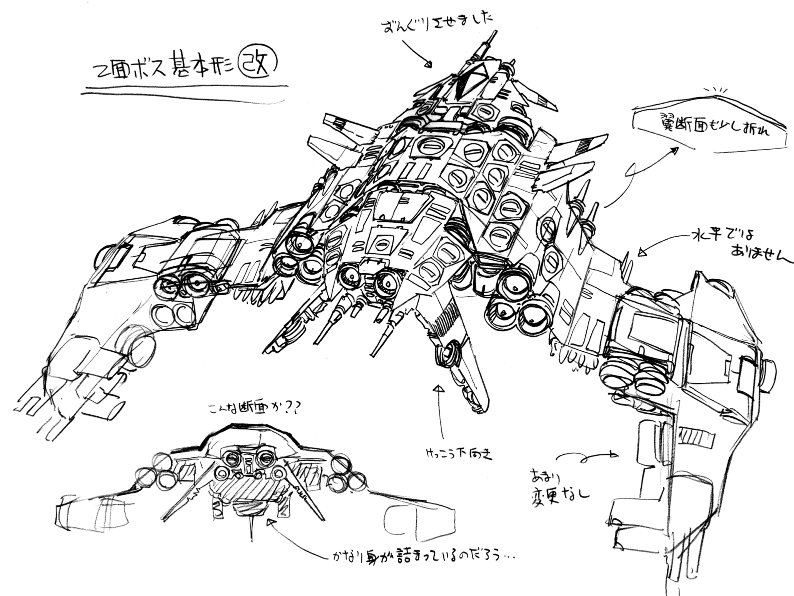
## オルド/フュラス/マイラザード



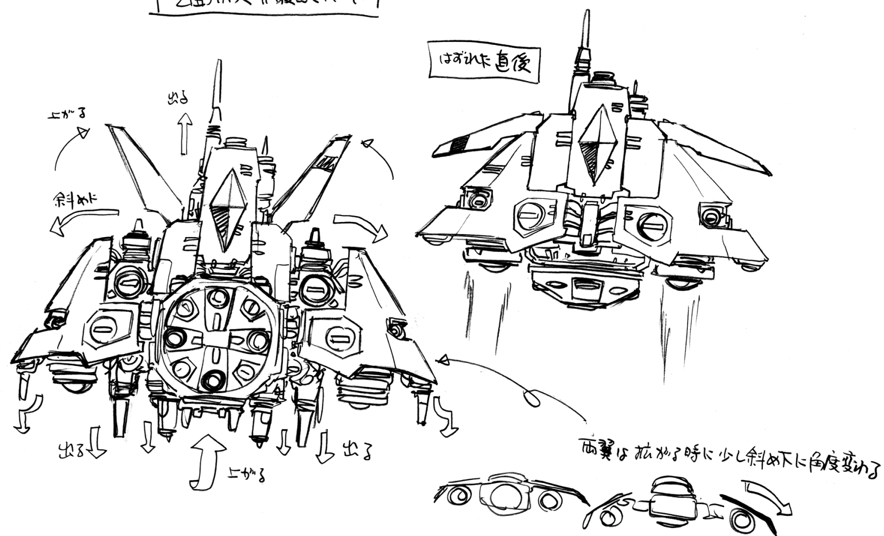



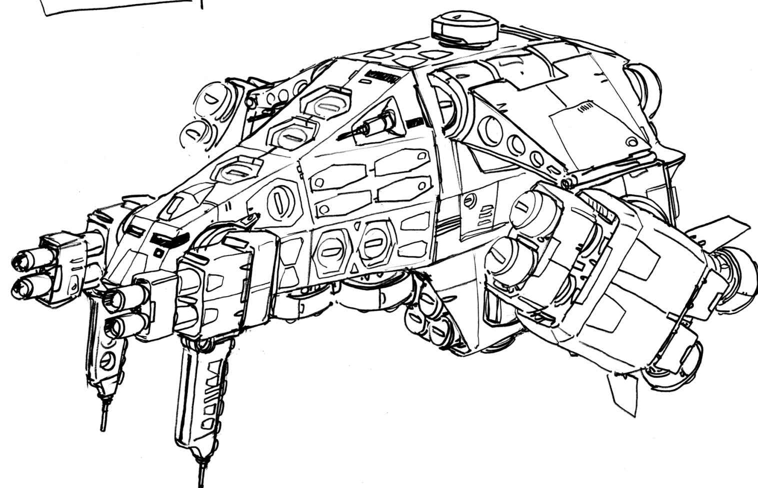

## オルド/フュラス/マイラザード



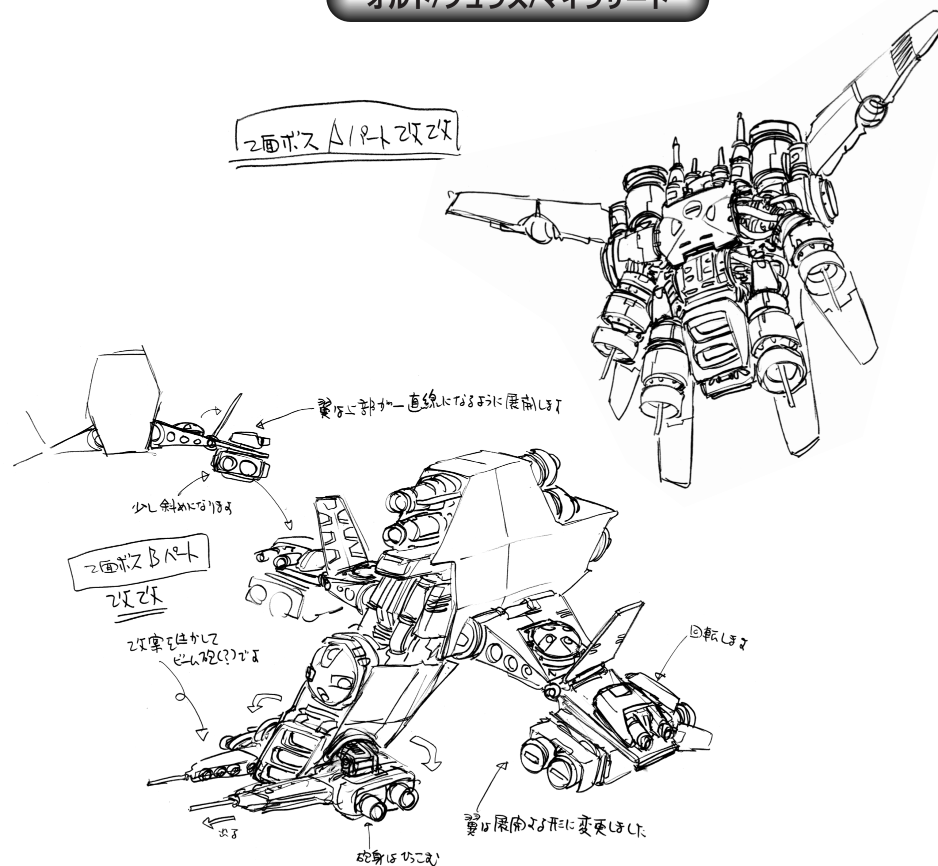



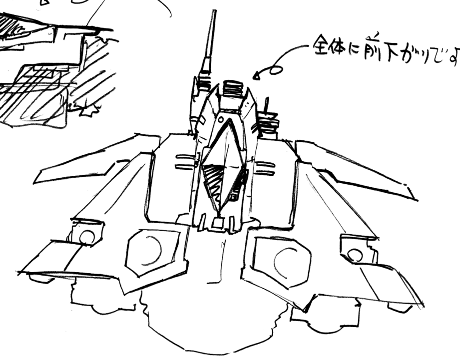
## オルド/フュラス/マイラザード



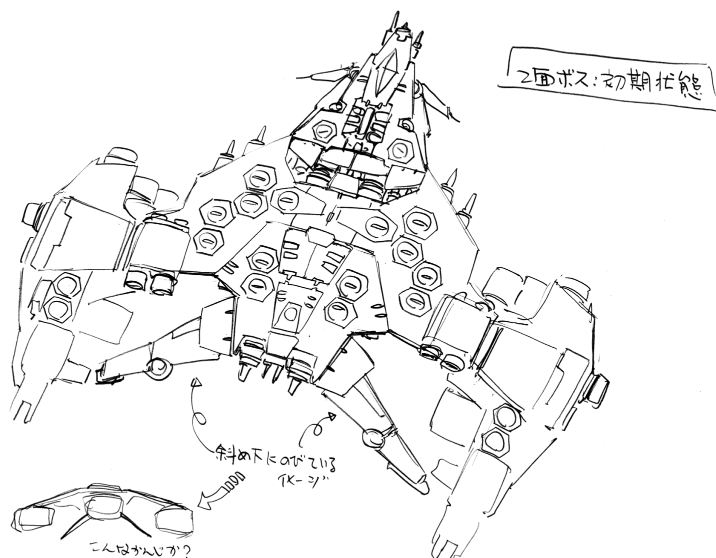




## オルド/フュラス/マイラザード

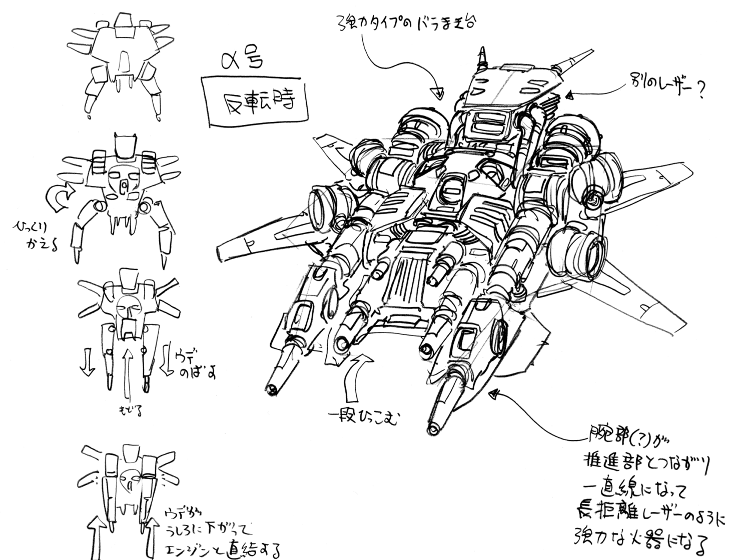


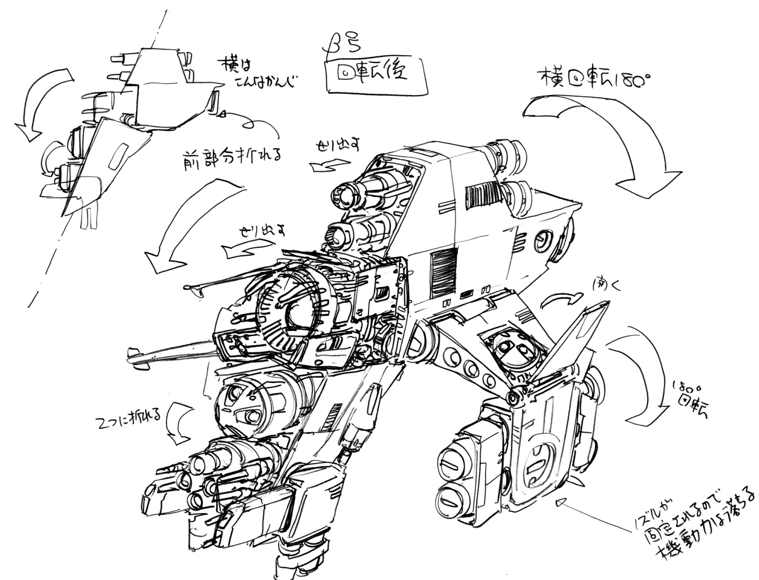
## オルド/フュラス/マイラザード



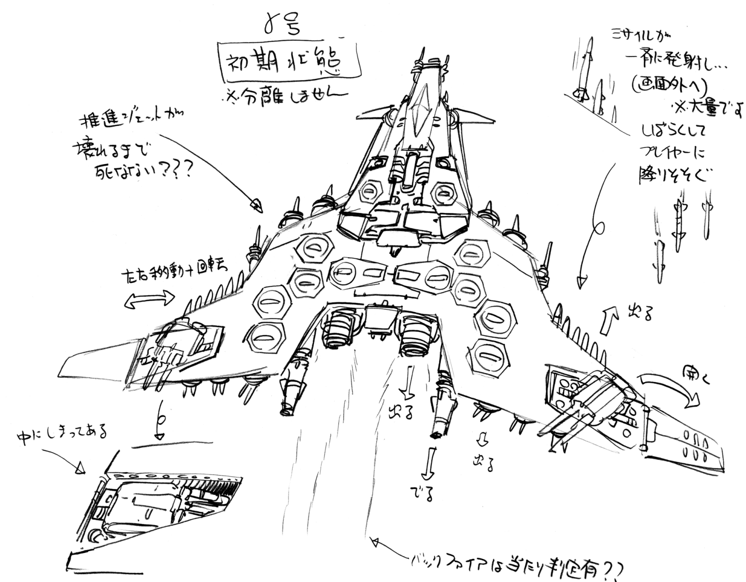

**ボツ設定**



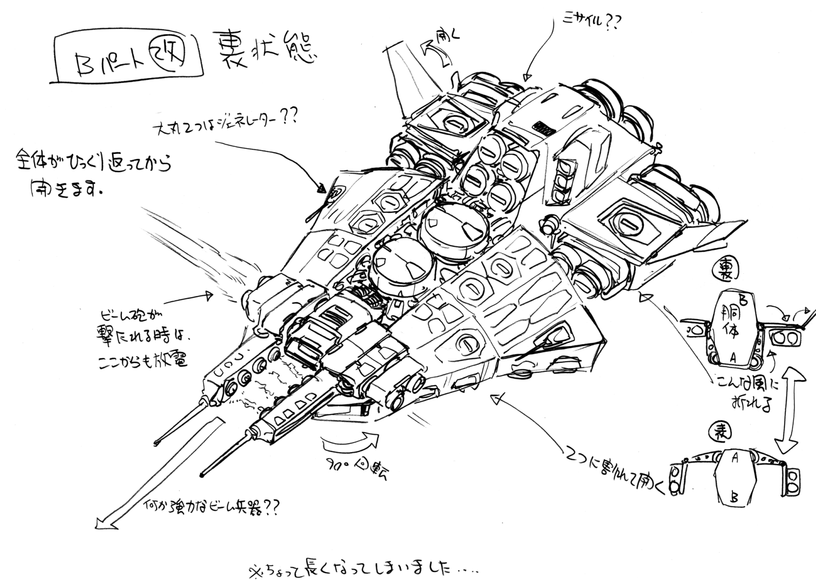

## オルド/フュラス/マイラザード




**ボツ設定**

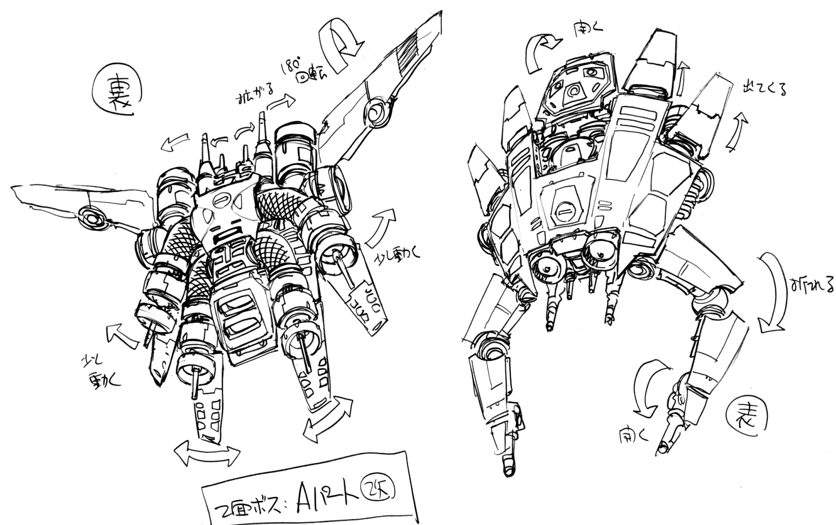


## オルド/フュラス/マイラザード

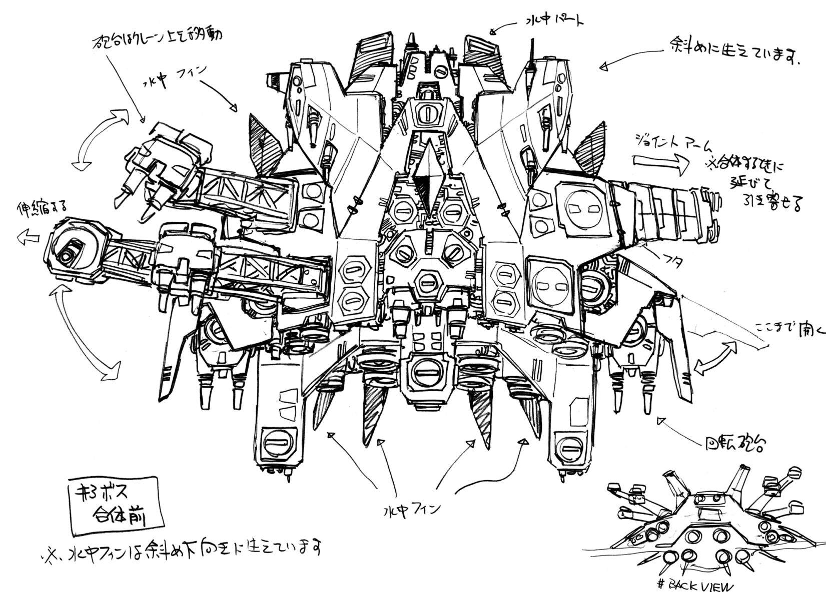


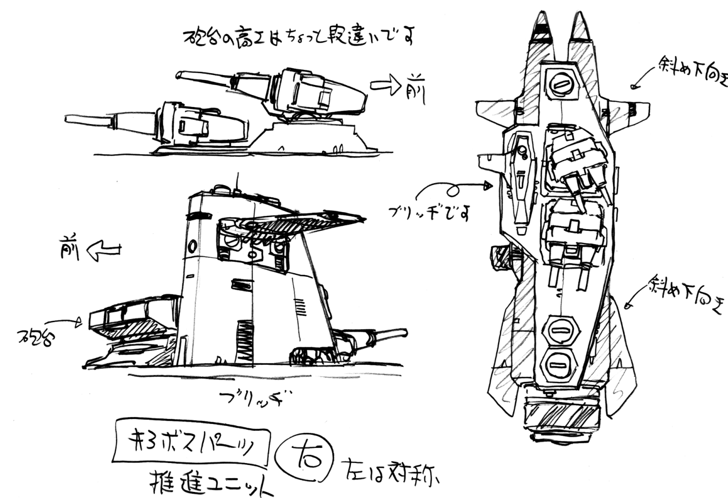

※ちょっと長くなってしまいました…

## ボツ設定

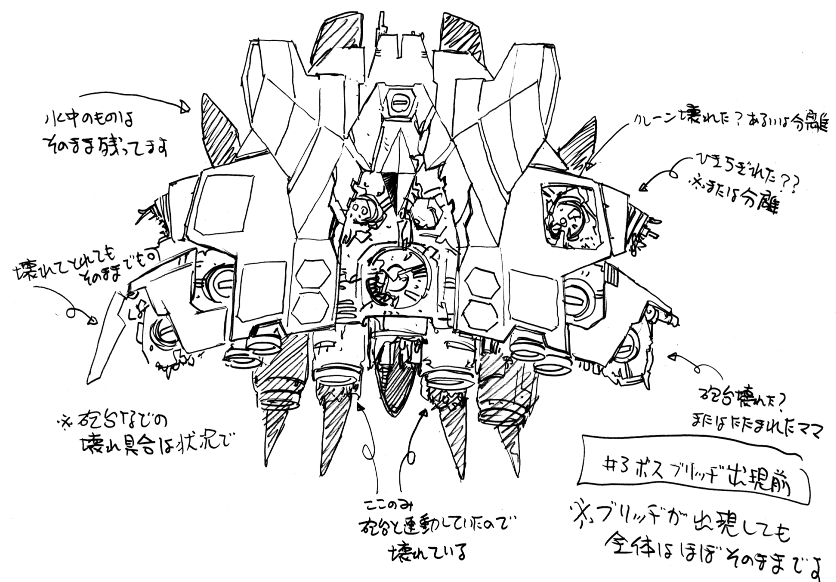


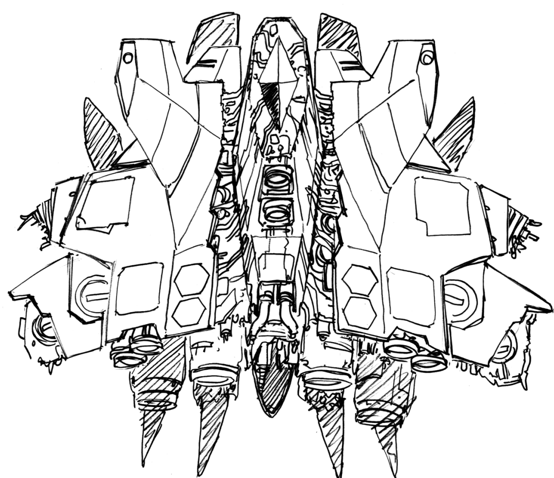

## ファメル・ヤー



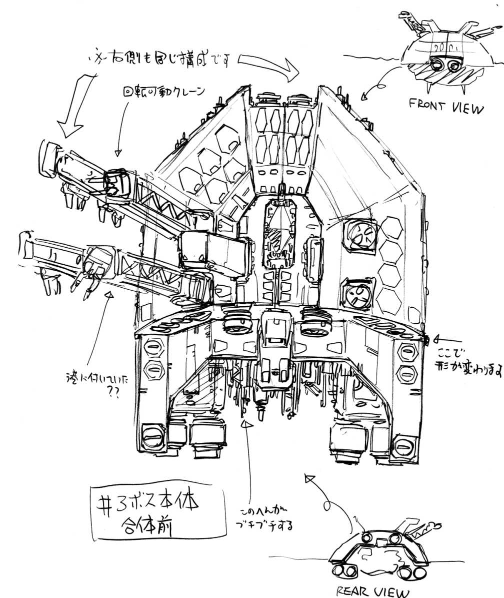
## ファメル・ヤー

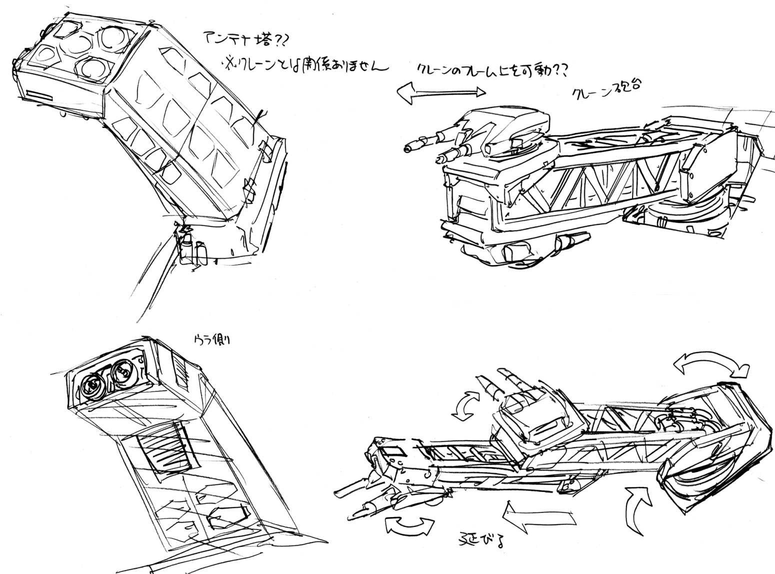


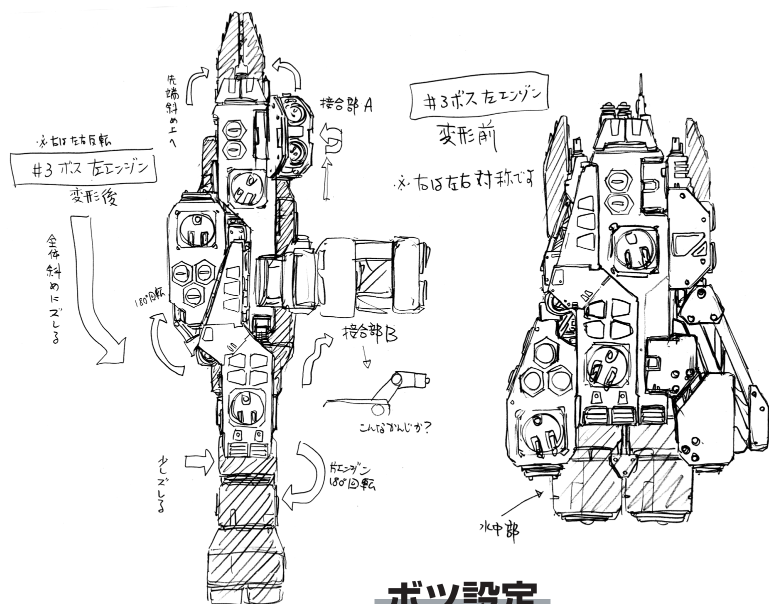
## ファメル・ヤー

**ボツ設定**

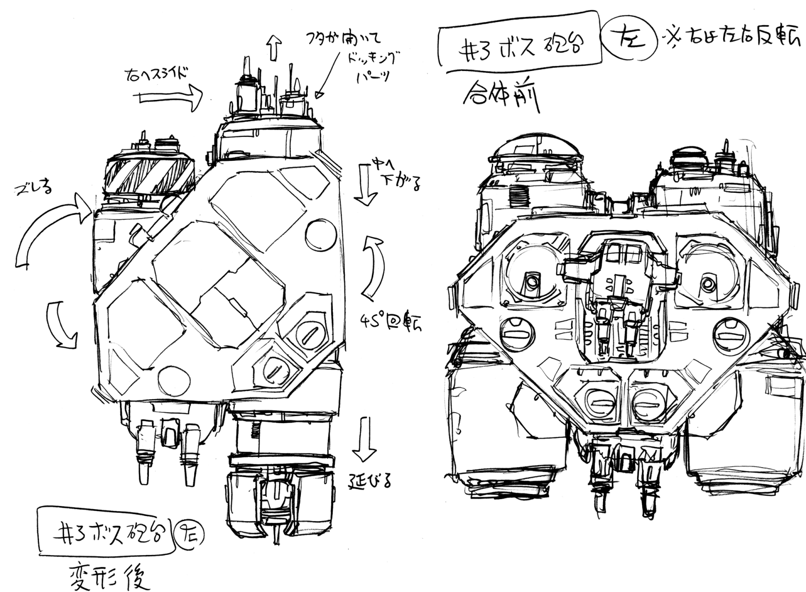


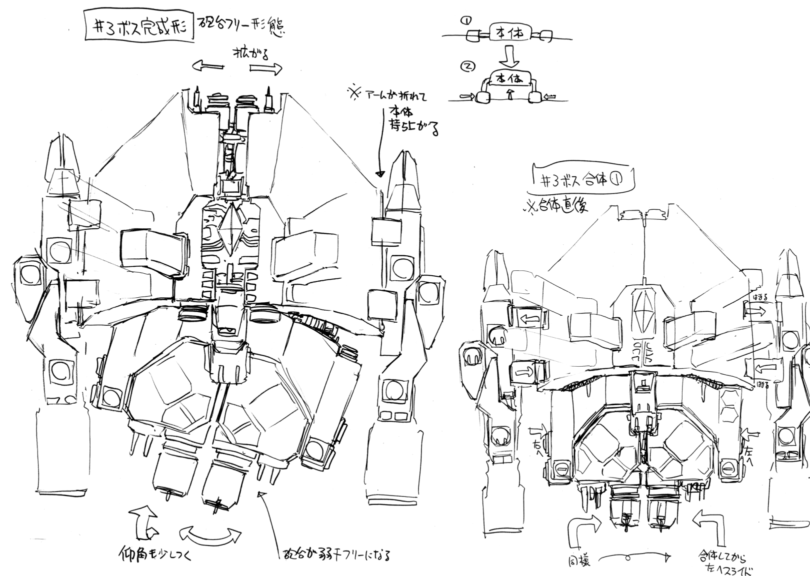
## ファメル・ヤー



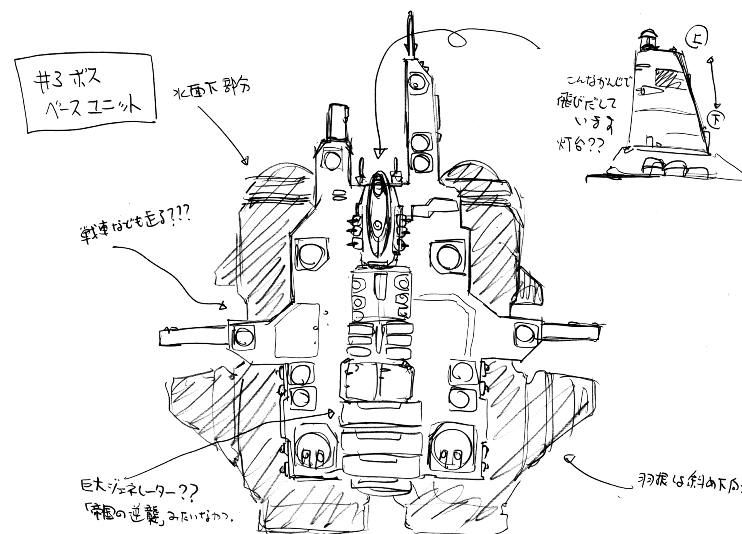

**ボツ設定**



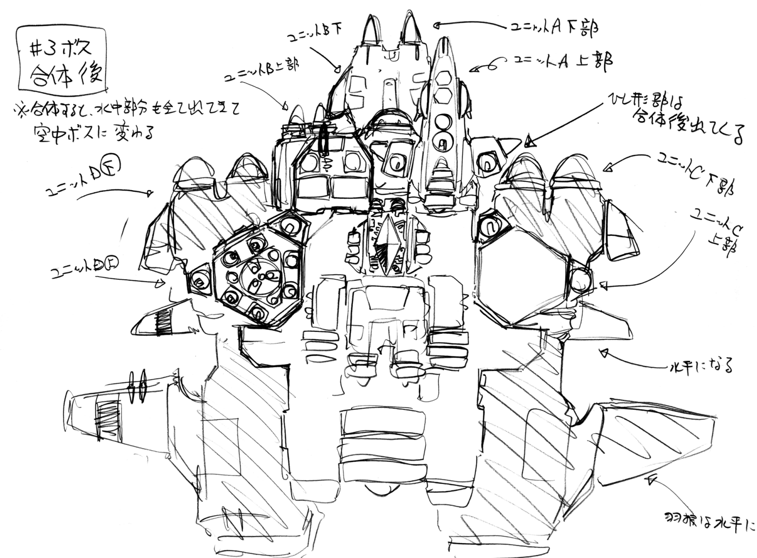

## ファメル・ヤー



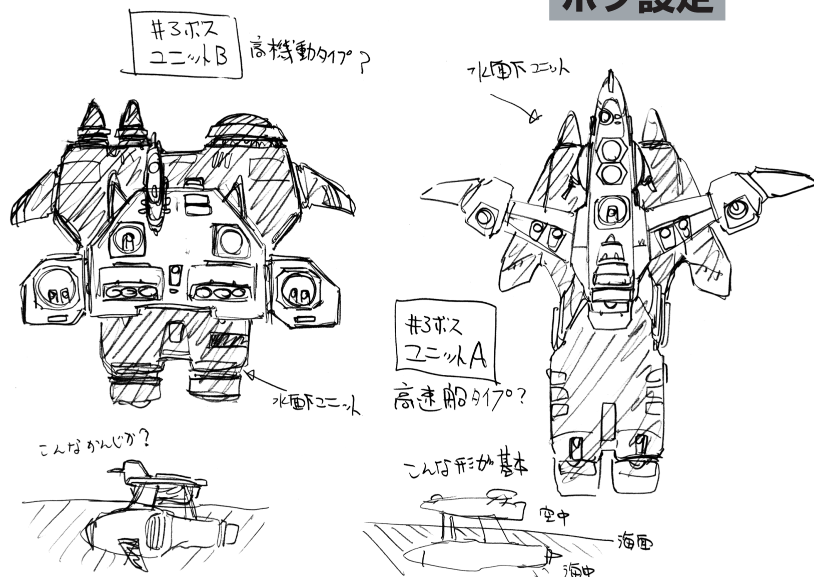

**ボツ設定**



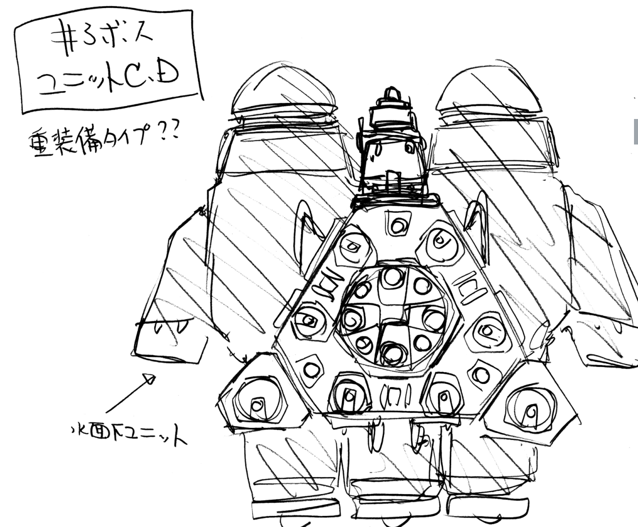
## ファメル・ヤー




## ボツ設定



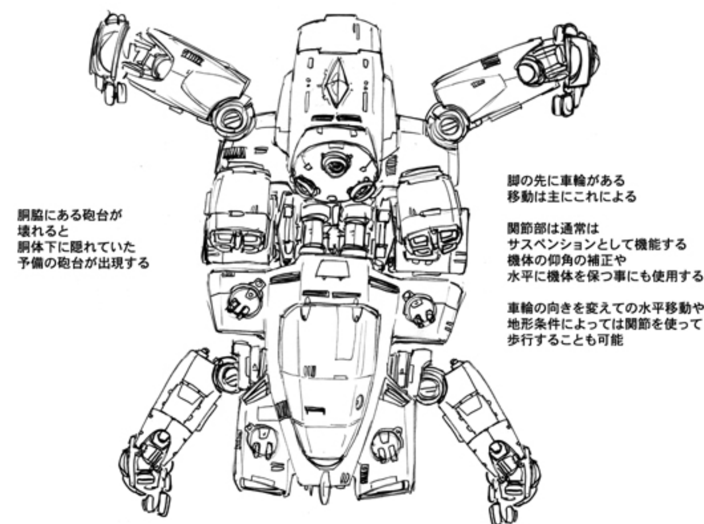

## ファメル・ヤー




## ボツ設定

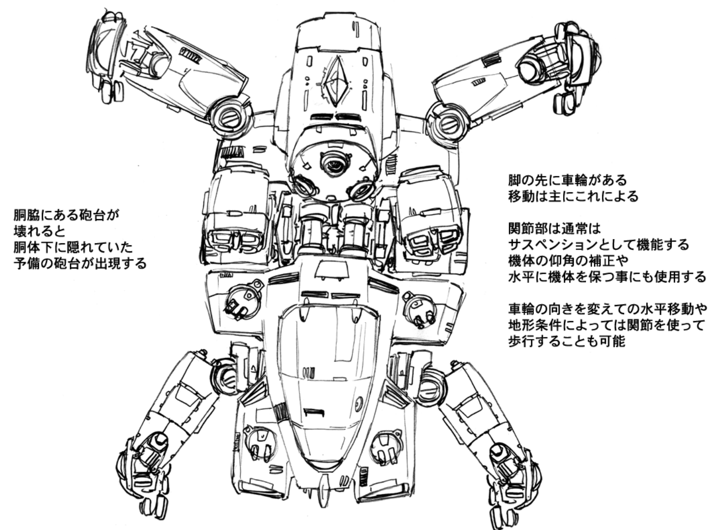
## アグェン/エウァト

歩行（走行）形態



## アグェン/エウァト

### 歩行（走行）形態



胴脇にある砲台が
壊れると
胴体下に隠れていた
予備の砲台が出現する

脚の先に車輪がある
移動は主にこれによる

関節部は通常は
サスペンションとして機能する
機体の仰角の補正や
水平に機体を保つ事にも使用する

車輪の向きを変えての水平移動や
地形条件によっては関節を使って
歩行することも可能

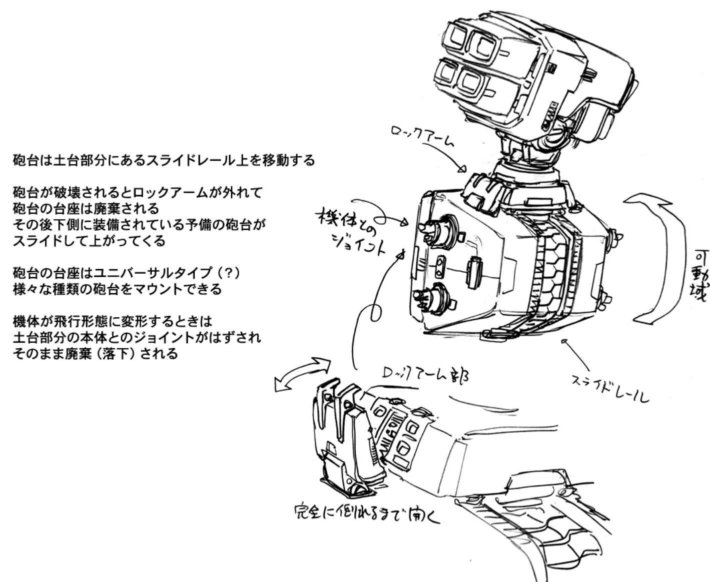
### 左右砲台

砲台は土台部分にあるスライドレール上を移動する

砲台が破壊されるとロックアームが外れて
砲台の台座は廃棄される
その後下側に装備されている予備の砲台が
スライドして上がってくる

砲台の台座はユニバーサルタイプ（？）
様々な種類の砲台をマウントできる

機体が飛行形態に変形するときは
土台部分の本体とのジョイントがはずされ
そのまま廃棄（落下）される

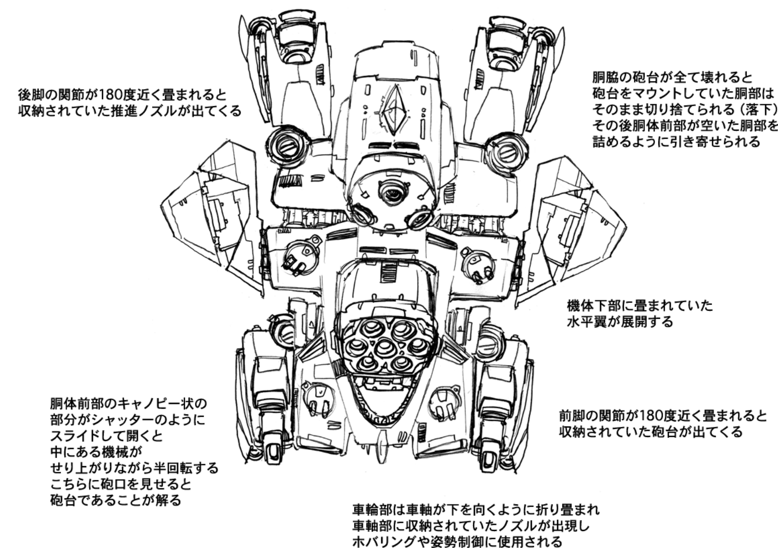



## アグェン/エウァト

### 飛行形態

後脚の関節が180度近く畳まれると
収納されていた推進ノズルが出てくる

胴脇の砲台が全て壊れると
砲台をマウントしていた胴部は
そのまま切り捨てられる（落下）
その後胴体前部が空いた胴部を
詰めるように引き寄せられる



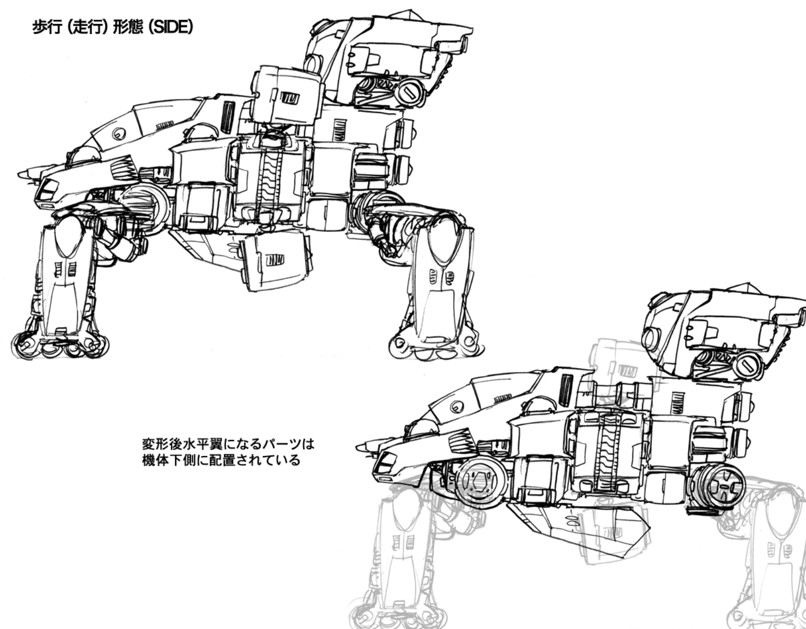
機体下部に畳まれていた
水平翼が展開する

胴体前部のキャノピー状の
部分がシャッターのように
スライドして開くと
中にある機械が
せり上がりながら半回転する
こちらに砲口を見せると
砲台であることが解る

前脚の関節が180度近く畳まれると
収納されていた砲台が出てくる

車輪部は車軸が下を向くように折り畳まれ
車軸部に収納されていたノズルが出現し
ホバリングや姿勢制御に使用される

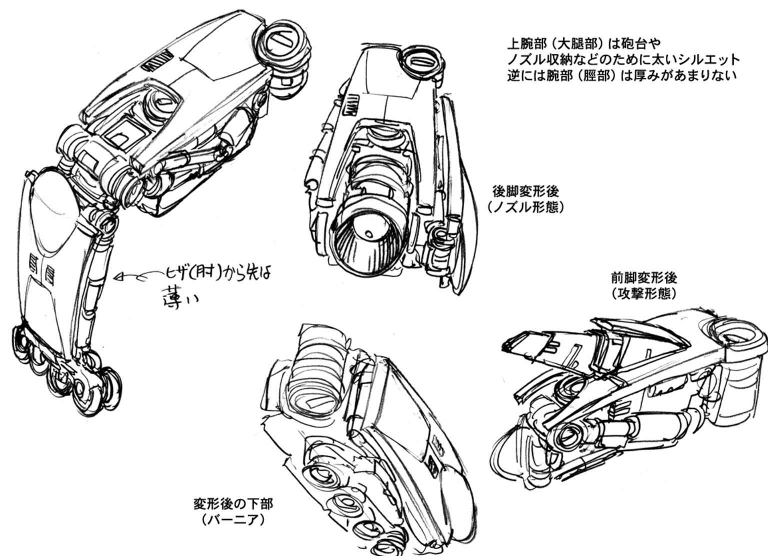
### 歩行（走行）形態（SIDE）



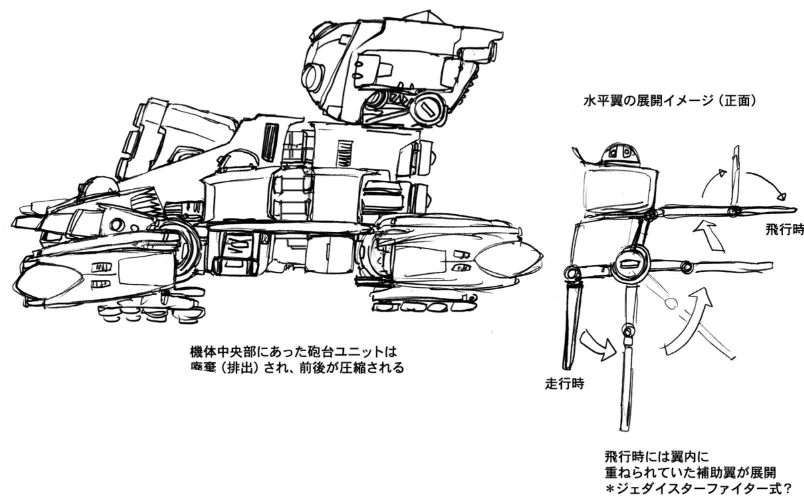
変形後水平翼になるパーツは
機体下側に配置されている

## アグェン/エウァト

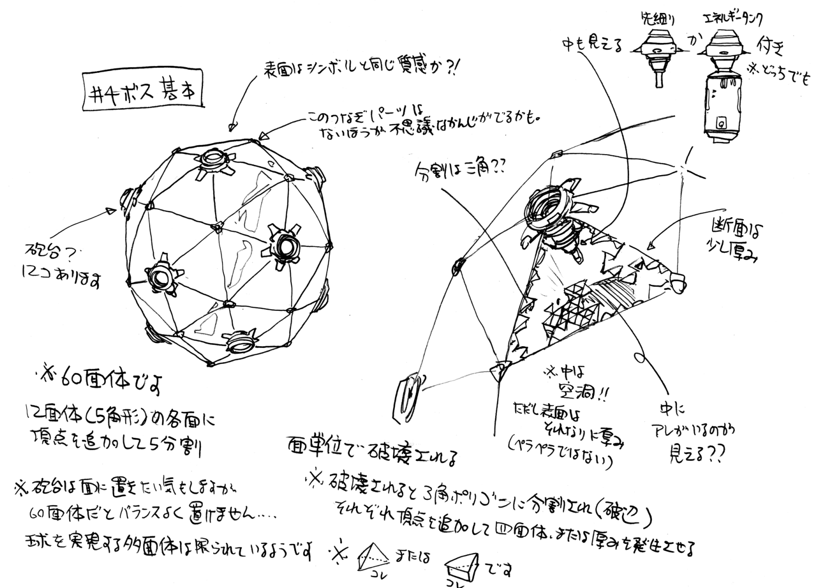
脚部基本形

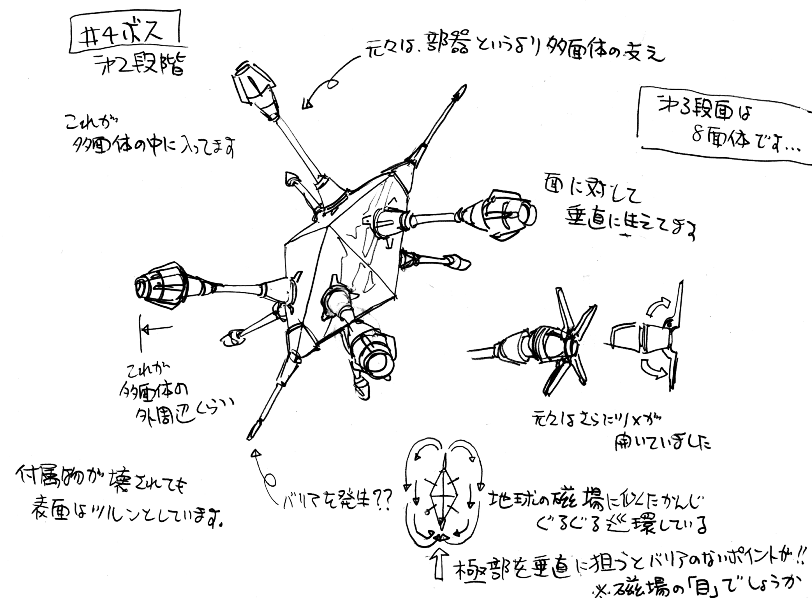


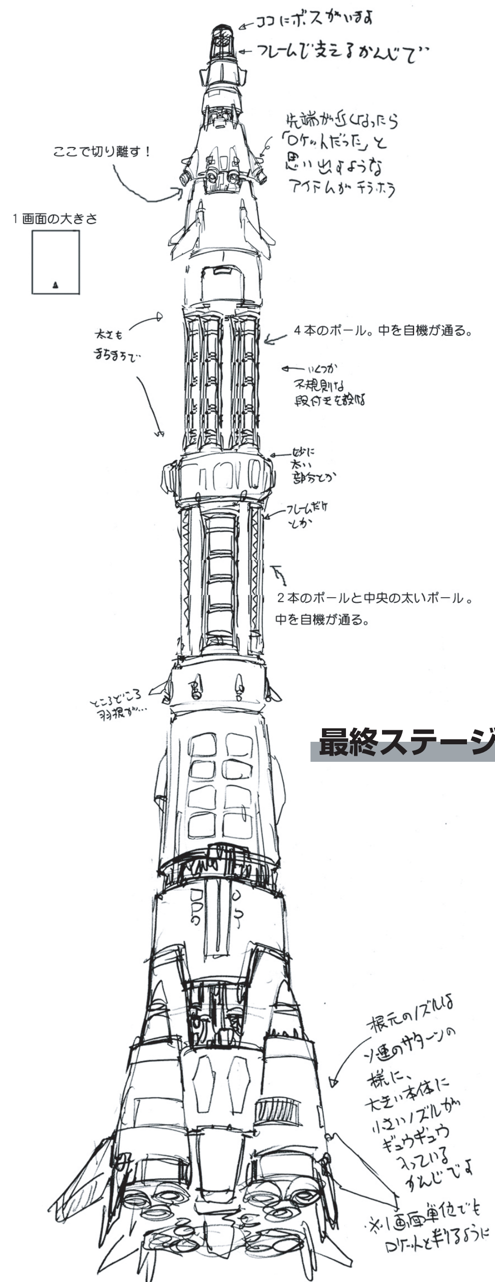

飛行形態（SIDE）

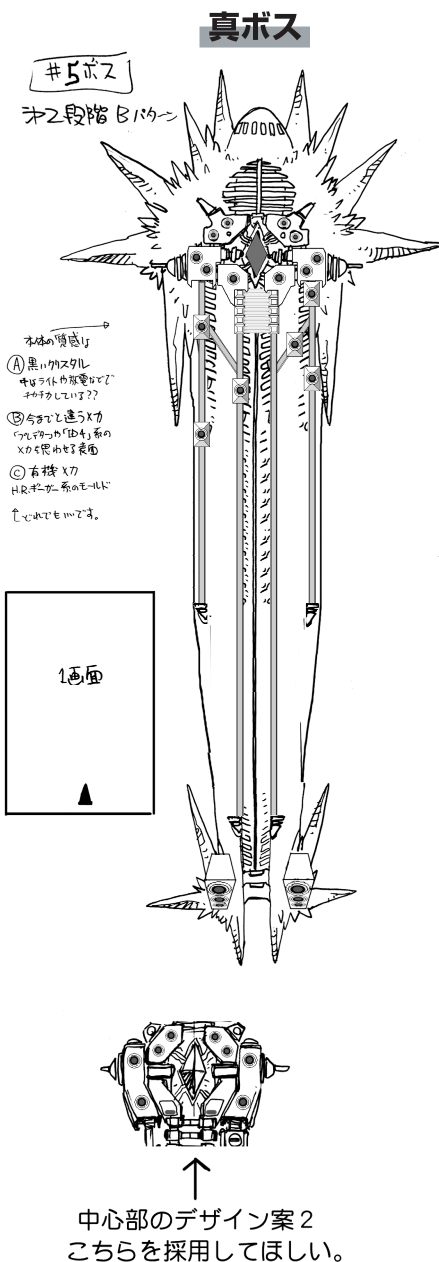



## ホルダ・ガーディア

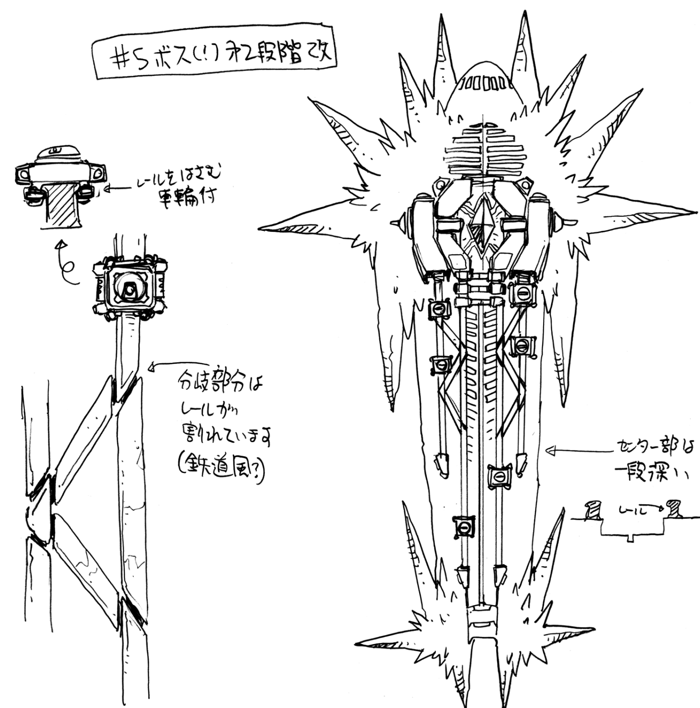





## ホルダ・ゲシュトルアダ



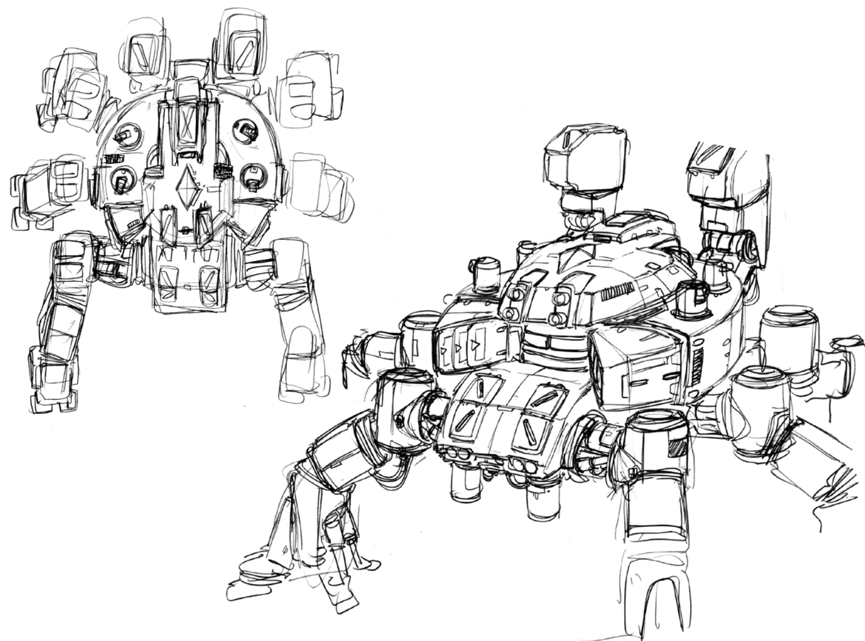

## 雷電Ⅳblog外伝

（12ページ続き）更にこの現象を動画を用いて説明します。（当DISC内に保存してあるwmvファイルをご参照下さい）青い四角が自機として、赤い矢印は同じ高さ、緑の矢印は地面とし、この状態でカメラを横方向に動かす（画面スクロール）と赤い矢印との距離は変わらないですが、緑の矢印にはぶつかってしまう‥‥実際のゲームではこのように極端な例は稀ですが、自機の速度と比較して敵弾が速かったりすると敵弾がついてくる感覚が生じるようです。「雷電IV」開発スタッフは今まで説明してきたような現象を当然、製作段階から予期しており、敵配置なども最大限の調整がされています。更に錯覚に対して調整が難しい「スクロールが特殊な場面」（2面前半や3面4面の回転スクロール中など）や攻撃が激しい「ボス戦」では、あえて「左右スクロールをできない仕様」になっています。よって「錯覚を起こしやすい場所」は、ゲーム中のごく一部に限定されているのです。しかし、擬似2Dである以上、個々のプレイヤーで視認方法に個体差があるゆえ「錯覚が全く無し」はあり得ないでしょうし、「雷電シリーズ」はリアルを追求しているゲームゆえ、どうしても表現的に調整が難しい部分が存在します。※僕の主観では、錯覚を大きく起こしやすい場面は恐らく３面かと思われます。どうしても「錯覚」が気になるという皆さんにアドバイスをするならば「ゲーム（特に３面）をプレイしまくって慣れる」のが手っ取り早いです。やり込めばやり込むほど本当に気にならなくなります「Xbox360雷電IV」ならば面セレクト機能で集中的に錯覚を起こしやすいステージだけをプレイすることも可能です、どうか試してみてください。（目の錯覚のせいでプレイしないのは、もったいないですよ!!）なお、ボスの弾速が途中で変わる仕様は、３Ｄ云々の問題ではなく、プログラム上で設定された攻撃方法です。加速弾は「雷電IV」だけでなく、他のシューティングゲームタイトルにも多数採用されている攻撃なので、こればっかりは頑張って避けてくださいね。以上、私の主観に基づく「敵弾挙動」に関するお話しでした。※当記事製作にあたり、ご協力頂いたトライアングル･サービス藤野社長、誠にありがとうございました。

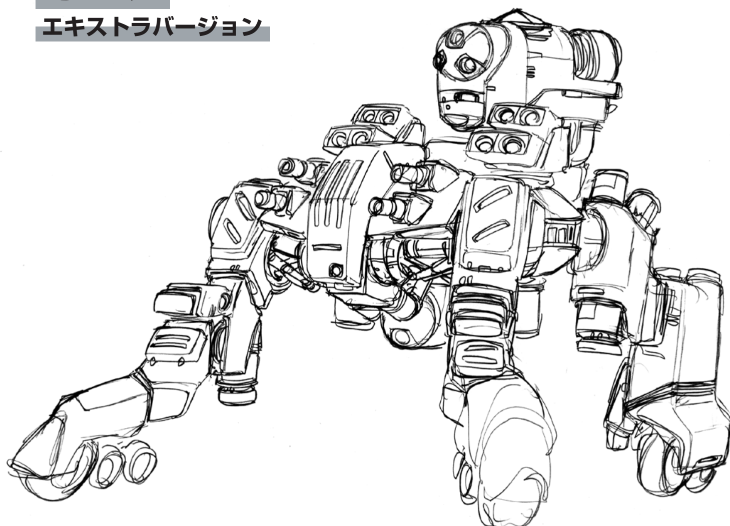
●雷電IV blogとはなんぞや？

「雷電IV blog」ってそもそも、なんでINHが書いてるの？と感じた方にその理由を説明します。2004年12月「THE ONSLAUGHT RAIDEN FIGHTERS」予約開始直後、弊社は苦境に立たされていました。先にリリースした「バトルガレッガDVD」よりも予約数が伸びず、当時メインだった流通先から鬼のような突き上げを喰らい、契約解除や資金不足の可能性があったわけです。（当時は会社を設立してまだ５ヵ月、先立つ資金も後ろ楯も皆無でした）何か良い手はないか?と考えて、捻りだされたのが「来年発売になる雷電IIIの映像DVDをオマケにつける」という企画でした。早速、MOSSさんにアポを取りつけて、2005年明け早々に出向いた際、対応してくれたのがMOSS駒澤社長でした。僕たちの状況や経緯を聞いた駒澤社長は、なんと「雷電IIIオマケDVD」に関し、無償で映像使用の許諾をしてくれたのです。 その後「THE ONSLAUGHT RAIDEN FIGHTERS」の予約は順調に伸び、発売後もリクープ以上の売上を達成し、現在に至っています。また、その際に駒澤社長は、齋藤貴幸（現ガルチ）さん、佐藤豪さんを僕達に紹介してくれました。その後、その2人を通じ、恐ろしいほど僕たちの人脈は増え続け（WASi303さんもそのひとりです）それはやがて強固なものに変貌していきました。つまり極論ですが、駒澤社長との出会いがなければ、弊社の「バイパーフェイズワンO.S.T」をはじめとした各アイテムはもちろん、トライアングル・サービスさんの「シューティング技能検定ＡＣ」や、サクセスさんの「Xbox360版 RAIDEN FIGHTERS ACES」もこの世に存在し得なかったかもしれないのです。INHを助けて頂いた他、多くのユーザー様に喜びを与えるきっかけをくれた駒澤社長に「あの時の恩義をいつか返したい」と心に留めて仕事を続けていた2008年のある日、駒澤社長から「Xbox360版雷電IVの宣伝を手伝って欲しい」とオファーを頂きました。「今こそ恩義を返すチャンス!!」とばかりに、以降INHは「Xbox雷電IV」の販促に全力で協力してきました。「雷電IV blog」更新も「3大シューティング祭り」開催もそうした経緯が発端だったのです。

## エグゼレイ・イス

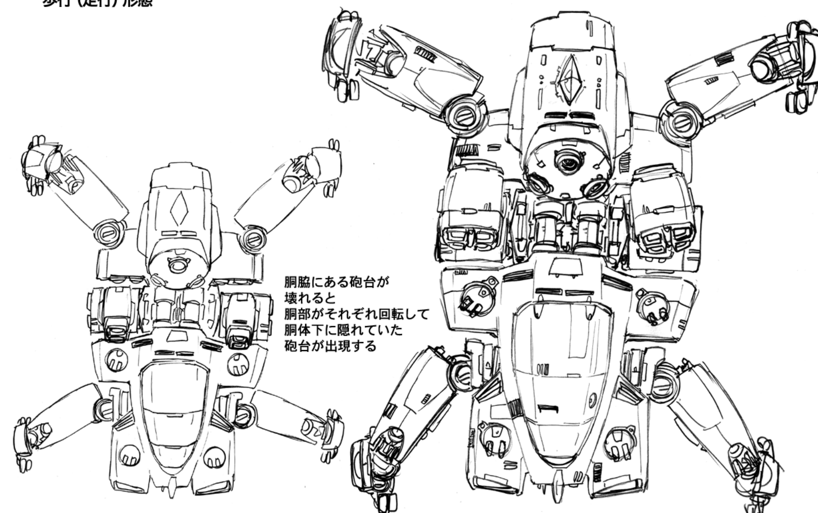


## オマケ
### エキストラバージョン



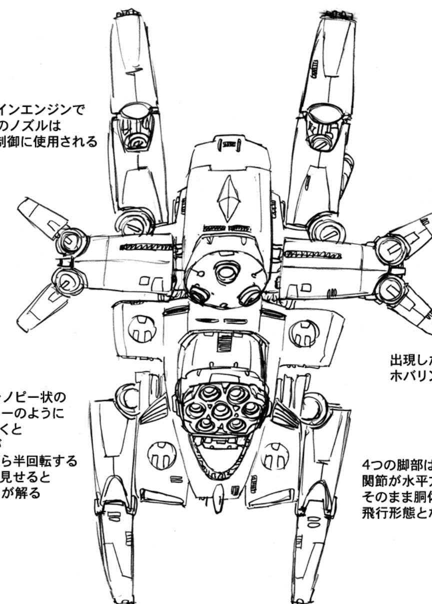
## アグェン/エウァト

歩行（走行）形態




飛行形態

## オマケ
### エキストラバージョン

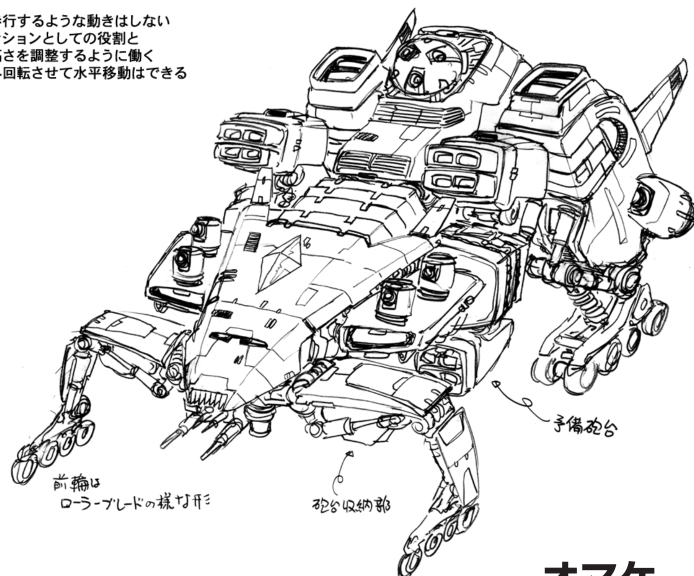




## アグェン/エウァト

**走行形態**

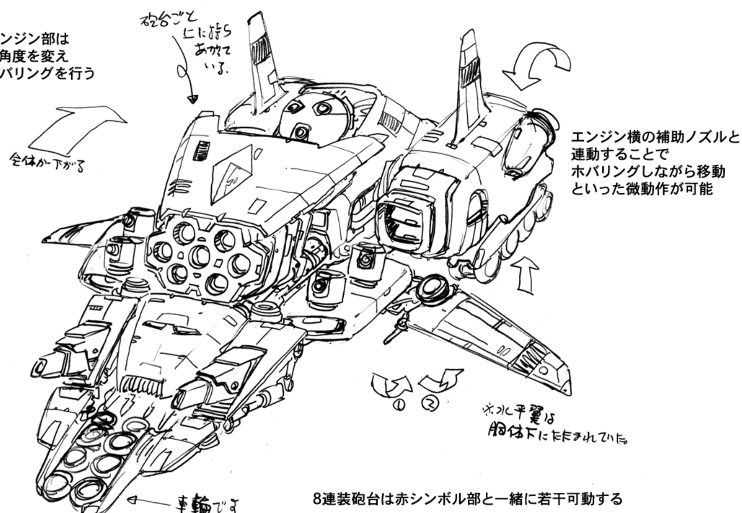
前脚は歩行するような動きはしない
サスペンションとしての役割と
姿勢の高さを調整するように働く
車輪のみ回転させて水平移動はできる




## オマケ
### エキストラバージョン

**飛行形態**

左右のエンジン部は
回転して角度を変え
推進とホバリングを行う




エンジン横の補助ノズルと
連動することで
ホバリングしながら移動
といった微動作が可能

8連装砲台は赤シンボル部と一緒に若干可動する







## 雷電Ⅳシークレットファイル

**■企画・製作**
株式会社ＩＮＨ

**■ＩＮＨスタッフ**
池田稔
坂本成器
川島裕二

**■サウンドコンポーザー**
佐藤豪
武満裕司

**■サウンドアレンジャー**
佐藤豪
細江慎治(スーパースィープ)
佐宗綾子(スーパースィープ)
林康(マイルストーン k.h.d.n.)
永田大祐(マイルストーン k.h.d.n.)
ＷＡＳｉ３０３(サクセス)
西見健悟

**■ＣＤマスタリング**
西見健悟

**■スーパーバイザー**
駒澤敏亘(モス)
工藤寅生(モス)
星野仁(モス)

**■雷電Ｔｕｂｅ出演**
七星
さかりまさき(５ｐｂ.)
安井洋介(スーパースィープ)
丸山博幸(グレフ)
奥成洋輔(セガ)
ゾルゲール哲(セガ)
並木学(ベイシスケイプ)
杏野はるな
中野龍三(中野プロモーション)
達人Ａ氏

**■スペシャルサンクス**
濱田均(セイブ開発)
藤野俊昭(トライアングル・サービス)
渡辺祐介(セガ)
山藤雅也(セガ)
新垣潤(セガ)
奥本裕介(セガ)
山口武矢(セガ)
小林栄介(東京図鑑エンターテイメント)
安部理一郎(スプロケ)
コンフリクト
ＮＭＴ８．２ｉ(全２)
服部
ＣＹＳ－ＳＡＫ
ミカドの神様
罰帝
罰帝さんの奥様
ＡＰ(Ｔｗｉｔｔｅｒシューター部部長)
ＹＬＥ－おーやま
くしー
さかき(コナ研関東支部)
Ｕ.Ｇ.Ｍ.
ぶらっくはーと
ＡＢＡ(ＡＢＡ ＧＡＭＥＳ)
藤島じゅん
ちぬゾウ
ガータック！
ゲームショップ1983の中の人と先行体験会に参加された皆さん

池袋ＧｉＧＯ
ＧＡＭＥＢＯＸ Ｑ２
ゲームセンターダイオウ
新宿ゲーセン・ミカド
ｂａｒ １６ＳＨＯＴＳ
雷電神社

(順不同・敬称略)


■メール : info@inhgroup.com　■ユーザーサポート　TEL : 03-3619-9303
■[営業時間]月曜日～金曜日(祝日を除く) 12:00～17:00
■発行所／株式会社ＩＮＨ　〒131-0043　東京都墨田区立花3丁目25番地3
■ホームページ : http://www.inhgroup.com/

MOSS　INH Insanity Naked Hunter